http://www.oldgamesitalia.net/

16 Bit & CONSOLE the GAMES machine

AMIGA, ATARI ST
PC & COMPATIBILI, CONSOLE
GIOCHI ELETTRONICI

CONSOLE
TUTTI I TITOLI
IN ARRIVO

LOOPZ
IL GIOCO CHE VI
FARA' IMPAZZIRE!

SPECIALE LICENZE
ROBOCOP II
GREMLINS II
MOONWALKER
THE PUNISHER
LUPO ALBERTO
THE SPY WHO LOVED ME

Anno III Numero 26- Dicembre 1990 - Lire 5000* Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRAGON'S LAIR II™

TIME WARP

La Principessa Daphne è stata intrappolata in un incantesimo dal perfido stregone Mordroc che vuole costringerla a sposarlo.
Solo tu puoi salvarla! Ma attento: devi fare in fretta poiché dopo un certo tempo limite Mordroc infilerà l'Anello della Morte al dito di Daphne sposandola.

Caratterizzato da animazione a tutto schermo e sonoro digitalizzato con più scene che in qualsiasi altra avventura animata precedente.

"Dragon's Lair II: Time Warp" is a trademark owned by Bluth Group, Ltd.; ©1990 Bluth Group, Ltd.; used under license from Sullivan Bluth Interactive Media, Inc.; Character Designs ©1983 Don Bluth; ©1990 all audio, visuals and concept - Sullivan Bluth Interactive Media, Inc. ALL RIGHTS RESERVED; Programming ©1990 ReadySoft Incorporated.

ReadySoft Inc.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIDELITY CARD

DA OGGI L'ORIGINALE FA LA DIFFERENZA

Acquista 6 videogiochi

Si, tutto ciò che devi fare è soltanto comperare 6 videogiochi originali da almeno L. 15.000 cad., nel periodo dal 01/10/1990 al 31/01/1991.

e avrai LEADER FIDELITY CARD

Spediremo, direttamente a casa tua, LEADER FIDELITY CARD personalizzata con il tuo nome: ti permetterà di approfittare, in tutto il 1991, di offerte speciali su videogiochi originali e di altri infiniti vantaggi. E non è finita .....

Riceverai anche una sorpresa

Infatti, insieme a LEADER FIDELITY CARD, ti sarà recapitato un regalo veramente ***ORIGINALE.***

SOFT center

Solo presso i SOFT CENTER

Corri subito nei negozi che espongono il marchio SOFT CENTER: troverai tutte le informazioni e le norme dell'operazione LEADER FIDELITY CARD.

VUOI UN ANNO PIENO DI SORPRESE?
TIENI IN TASCA LA TUA LEADER FIDELITY CARD!

Un piacere bestiale.... il piacere dell'originale

Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332-212

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

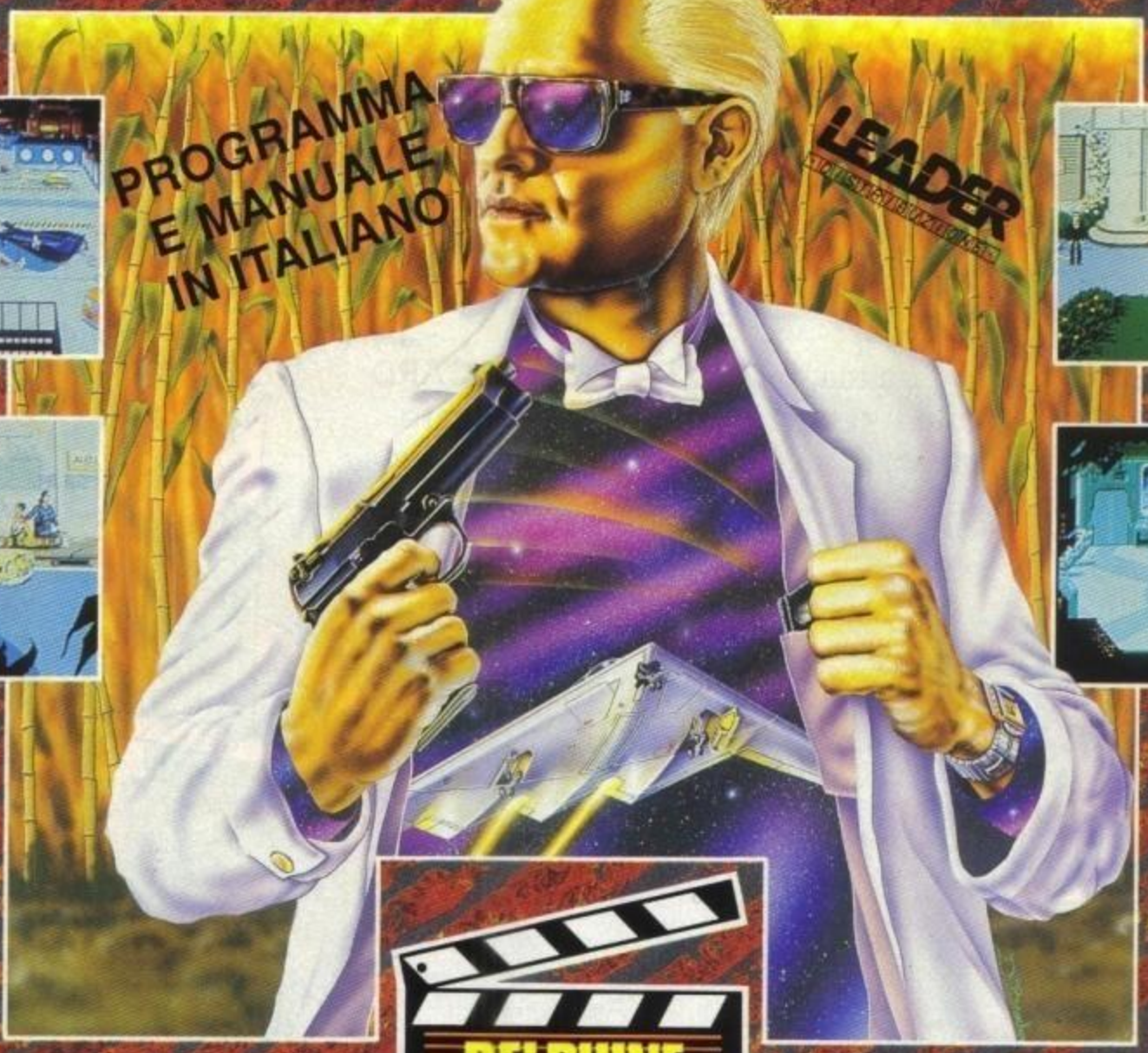
DAI CREATORI DI

FUTURE WARS

VINCITORE DEL PREMIO PER IL MIGLIOR GIOCO STRANIERO

UN' ALTR A GRANDE Cinématique™ PRODUZIONE

OPERATION STEALTH



Fotogrammi dalla versione Atari ST

I fotogrammi nelle illustrazioni sono solo indicativi del gioco e non riflettono la grafica sullo schermo, che vari considervolmente per qualita e presentazione tra i vari formati, e sono inoltre soggetti alle specifiche del computer

Fotogrammi dalla versione Amiga

Ambientato nel mondo dello spionaggio internazionale, Operazione Stealth ti fa piombare a capofitto in una nuovissima avventura interattiva della Cinematique.

Operazione Stealth è il secondo gioco che presenta l'esclusivo sistema operativo Cinematique, notevolmente rifinito e potenziato dopo il lancio con Guerro del Futuro.

DELPHINE SOFTWARE

- Controllo totale mouse
- Facile interfaccia punta e clic
- Totale compatibilita con schede sonoro ADLib e Roland (Versioni PC)
- Versione PC a 256 colori (VGA)
- Superbo commento musicale realizzato negli studi della Delphine

PROSSIMA USCITA...

CRUISE FOR A CORPSE

US GOLD

US Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX. England
Telephone: 021 625 3366

©1990 della DELPHINE SOFTWARE
Tutti i diritti riservati
Cinematique è un marchio depositato
della Delphine Software

DISPONIBILE SU
ATARI ST • AMIGA
PC E COMPATIBILI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HARDWARE & SOFTWARE STARS

ATARI VIDEOGAMES

520/1040 ST

520 STFm L. 499.000
520 STFm Serie Oro, 1 Mb. RAM + 4 giochi in omaggio L. 799.000
1040 STE L. 895.000

DISCOVERY PACK: un grande pacchetto di programmi per scoprire tutto ciò che potete fare insieme al vostro computer **ATARI ST.** Comprende:
FIRST BASIC (linguaggio) - **NEOCHROME** (grafica) - **STOS** (linguaggio) - **ST TOUR** (educativo) + **quattro TOP GAMES: CARRIER COMMAND - OUT RUN - SPACE HARRIER - BOMB JACK**
Tutto a sole L. 99.000

NEW ECO - Milano

XE SYSTEM

ATARI XE SYSTEM consolle 64K, tastiera, pistola, joystick CX40, tre giochi L. 199.000
Rx... cartucce serie argento L. 24.900
Rx... cartucce serie oro L. 29.500
XC12 registratore a cassette + valigetta
Atari collection (12 cassette) L. 99.000
NOVITÀ CARTRIDGES (serie oro)
RX8088 CROSSBOW - RX8089 DESERT FALCON - RX8090 ACE OF ACES - RX8104 CRIME BUSTER - RX8109 AIRBALL

ATARI

VCS 2600

VCS 2600 consolle videogioco + joystick CX40 L. 109.000
cx26... cartucce serie oro L. 24.900
cx24... super controller joystick L. 18.900
cx26... cartucce serie argento L. 16.900
NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro) CX26176 RADAR LOCK - CX2663 ROAD RUNNER - CX26168 OFF THE WALL - CX26171 MOTO-RODEO - CX26162 FATAL RUN

ATARI LYNX consolle videogioco portatile con monitor a colori incorporato L. 349.000

ATARI 7800

ATARI 7800 consolle videogioco con due joypad e un gioco L. 169.000
cx78... cartucce serie argento L. 24.900
cx78... cartucce serie oro L. 33.500
NOVITÀ CARTRIDGES
(serie argento) CX7828 SUPER HUEY
(serie oro) CX7846 ACE OF ACES - CX7844 CROSSBOW - CX7838 COMMANDO - CX7858 XENOPHOBE - CX7862 IKARI WARRIORS - CX7880 BASKETBRAWL

ATARI LYNX

NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro)
PA2020 BLUE LIGHTNING - PA2021 ELECTROCOP - PA2023 GATES OF ZENDOCON - PA2028 CHIP'S CHALLENGE L. 39.900
(serie platino)
PA 2024 GAUNTLET - PA2029 SLIME WORLD - PA2031 KLAX L. 59.900
Presto in arrivo anche: MS PAC-MAN - ROAD BLASTER - XENOPHOBE - PAPERBOY - ZARLOR MERCENARY - RAMPAGE e tanti altri ancora.

NOVITÀ QUI RIPORTATE COMPLETANO UN CATALOGO VIDEOGIOCHI CON MOLTI TITOLI. RICHIEDETELO INVIANDO QUESTO TAGLIANDO A: ATARI ITALIA S.p.A. - VIA BELLINI 21 - CUSANO MILANINO (MI)

NOME

(Prezzi s'intendono al pubblico IVA esclusa)

Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

10 **TGM PREVIEWS**
SUICIDI IN MASSA, USA E... I CD!!!

21 **LE RECENSIONI**
UN SOLO TOP SCORE E QUALCHE STAR PLAYER... MA E' TUTTO DA VEDERE!

43 **TIPS TIPS TIPS**
OP. STEALTH NON E' PIU' UN MISTERO, GRAZIE A DUE SCALTRI LETTORI

52 **MADE IN JAPAN**
MICHAEL JACKSON FINISCE SU CARTUCCIA, MA NOI SIAMO PERSINO RIUSCITI A RECENSIRLO!

56 **THEME PARK MISTERY**
LA SOLUZIONE DI UN... MISTERO DAL NOSTRO COORDINATORE EDITORIALE 'IN PERSONA'!

91 **DE POSTIBUS**
RIUSCIRA' CARLO A CONTENERE L'ONDA ASSASSINA DELLA POSTA DI TGM?

10 Previews

21 Reviews

43 TIPS

52 CONSOLE

56 RPG

91 LA POSTA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITIALE

TUTTI BUONI?

Eh sì, è proprio Natale: lo so, anche se il venticinque è ancora distante l'aria natalizia ci starà sicuramente coinvolgente.

E allora, per restare nel tradizionale, vorrei farvi un invito: per una volta, siate buoni, ma buoni per davvero.

Per esempio: comprate gli originali, così i programmatori potranno comprarsi il panettone. Oppure: passiamoci sopra, ai 'seguiti dei seguiti' e alle loro conversioni, prendendoli magari per quello che sono, ovvero dei videogame.

E forse 'Babbo Natale' vi porterà quella bella console a sedici bit oppure un FM Towns... scherzi a parte, avete deciso cosa 'regalarvi' questo Natale?

Io mi sentirei a disagio, in mezzo a questo marasma di hardware e software, ma per fortuna ci siamo qui noi, il team di TGM (che questo mese si è notevolmente infoltito, se non lo aveste notato dal colophon, arruolando altri quattro validi redattori) a guidarvi nelle vostre scelte senza alcuna pretesa ma con tanta, tanta passione per le cose che fanno divertire anche voi: computer, console, giochi da tavolo, etc. etc.

Come si dice: potevamo stupirvi con effetti speciali e colori ultravivaci, e forse ci stiamo riuscendo.

E se ancora qualcosa non è proprio perfetta... siate buoni, perdonatecela e abbiate fede, perché le vie della redazione sono infinite (qualcuno si è anche smarrito, ultimamente).

Allora, lo vogliamo intonare questo augurio musicale natalizio per tutti i lettori, eh, ragazzi? Come, non abbiamo il sonoro? Ah, vabbé, allora sentite, accontentatevi di un grosso augurio scritto da parte di tutta la ciurma.

Buon Natale e a rileggerci nel 1991!

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Dir. Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Marco Auletta **Coordinatore Editoriale:** Stefano Gallarini **Impaginazione**: Max Di Bello, Peter Smith **Redattori:** Stefano Giorgi, Carlo Santagostino, Marco Del Bianco, Aaron Ghirardelli, Gianni Ronchi, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini **Grafica:** Donatella Elia **Computer Grafica:** BrEnt **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **DTP Service:** BrEnt - CENTOLA (SA) Tel.(0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color di Lavezzi, Milano - **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A., Cernusco sul Naviglio (MI) - **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano, tel.(02) 6882708/66800246 - **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*

Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%

Abb. 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VooDoo NIGHTMARE

Boots Barker ha avuto una brutta giornata. Si trova nel Congo nella sua parte più oscura. Egli è circondato da ogni parte da animali selvaggi, dagli Dei della giungla e dal mago maligno. Forse le cose miglioreranno quando diventerà notte?
Questa grande avventura in 3D contiene tra le più simpatiche e colorate immagini grafiche che abbiate mai visto! Incominciate a giocare subito con i normali comandi anche perchè vi servirà almeno un mese per completare tutto il gioco. Esplorerete i cinque templi sotterranei, combatterete attraverso una vasta giungla, comprerete articoli esotici nei negozi locali, giocherete al casinò ed avrete delle missioni segrete da effettuare nella seconda parte della storia.

Voodoo Nightmare: Entrarci dentro e' come entrare in una giungla!

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA
SOFTEL

RI-ST PALACE AMIG

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

OPINIONE Comunicazione Integrata

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI CPC GX 4000

I PIÙ NUOVI DEL MONDO!

ALTRO CHE SEMPLICI VIDEOGIOCHI...

A partire da

249.000

iva inclusa

Finalmente sono arrivati i fantastici megagames Amstrad! Veri computer da fare impallidire tutti gli altri videogiochi.
Adesso puoi scegliere fra la Superconsolle GX 4000 a cartucce ROM (249.000) o il CPC 464 PLUS a cassette; oppure il CPC 6128 PLUS a dischetti da 3".

Gioca su veri computer, lascia indietro gli altri; e le cassette Amstrad che hai già vanno sempre bene!
Tempo di regali, tempo di Amstrad!
Li trovi qui
presso tutti i rivenditori Amstrad.
Cercali su Amstrad Magazine in edicola, (oppure telefona a Pronto Amstrad. 02/26410511.)

Cognome _____
Nome _____ Età _____
Via _____
_____
N. _____
Cap _____
Città _____
_____

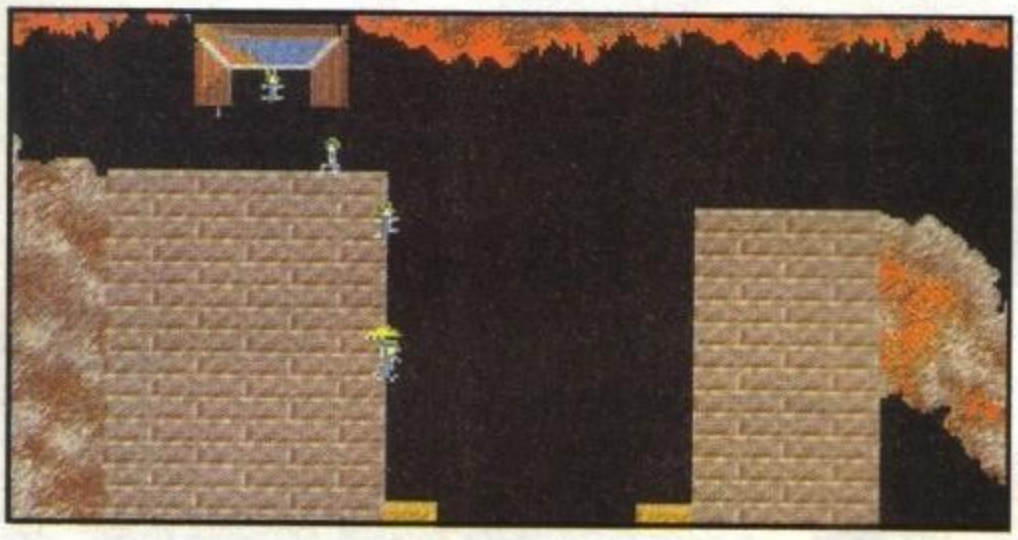
AMSTRAD

http://www.oldgamesitalia.net/

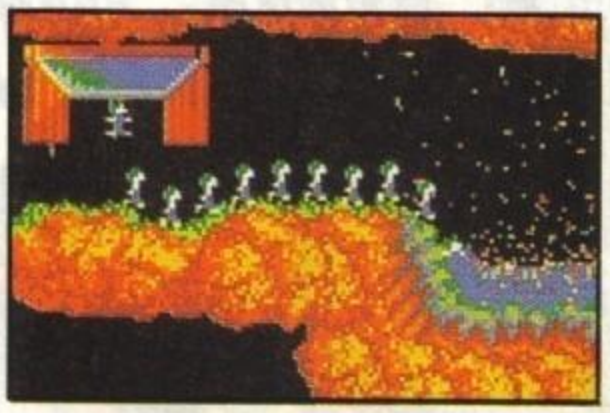
http://www.oldgamesitalia.net/

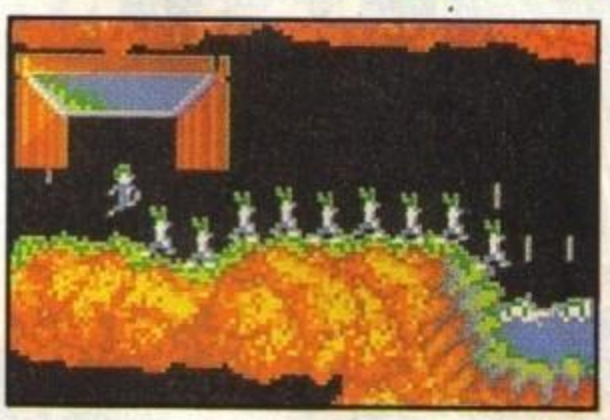
http://www.oldgamesitalia.net/

JUMPING JOCK SPLAT!

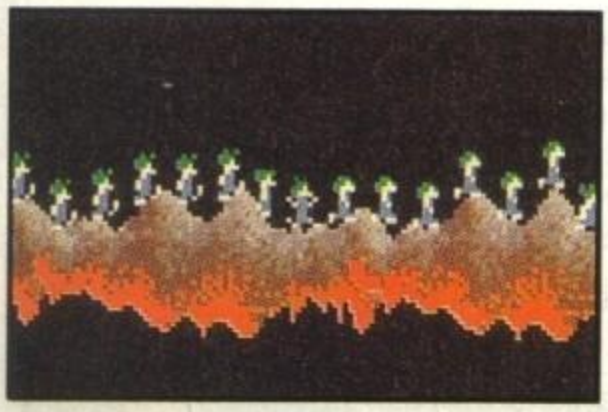


Dopo aver evitato un sacco di pattuglie autostradali, il nostro inviato è riuscito ad arrivare a Dundee e a parlare con la DMA Design - cioè con i tizi dietro a Menace e Blood Money - riguardo ai loro prossimi titoli per console e computer.
Non ci siamo sorpresi nello scoprire che Dave Jones si è fatto le ossa su uno Spectrum. L'uomo che ha programmato Blood Money per la Psygnosis ha spiegato agli utenti Amiga che cosa sia la giocabilità. Blood Money era essenzialmente uno shoot 'em up, ma conteneva abbastanza elementi strategici da tenere incollati al video per mesi ogni sorta di giocatori.
Dave Jones non ha più fatto niente dai tempi di Blood Money, preferendo sviluppare la sua società, la DMA Design, acquisire programmatori esterni e espandere i propri uffici a Dundee.
Lemmings è il primo gioco ad uscire dalla DMA Design dopo un'assenza durata un anno. E uno strano giochino programmato dal boss stesso. Il gioco si basa su centinaia di piccoli lemming (che sarebbero poi delle specie di criceti nordamericani con una certa tendenza al suicidio. NdPiero Angela) che se ne vano in giro per i fatti loro in una serie di paesaggi di vario tipo. Solo noi possiamo impedire che cadano giù da precipizi o anneghino dentro a dei fiumi
Cutie Poo è un altro gioco assurdo nel quale partecipa una razza di animaletti chiamati Tribbles. Nel gioco ci sono 239 quadri di animazione per creare un look da cartone animato.
Fra i titoli futuri potrebbe esserci uno sviluppo del demo Walker di D. Jones.





Hi ho, hi ho, a spiaccicarmi vo...



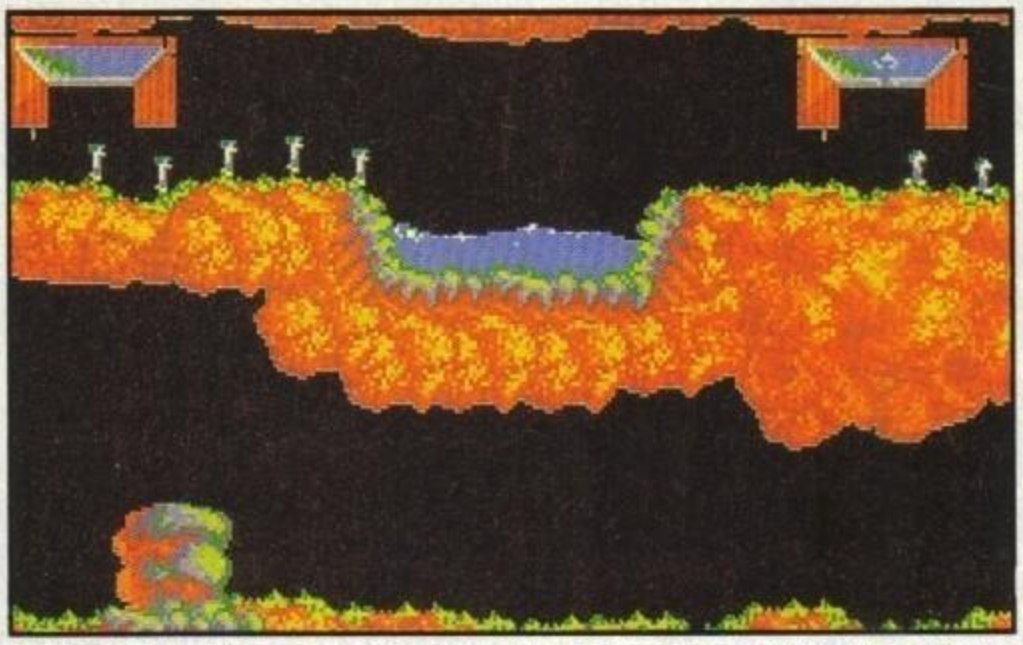
UNA COSA DOPO L'ALTRA

Lemmings non assomiglia a nessun altro gioco. E, per farla breve, originale. Il sonoro, la grafica, lo schema di gioco... tutta roba mai vista prima.
Come probabilmente saprete, i lemming sono piccole creature pelose simili ai criceti che hanno una strana tendenza a compiere degli immensi suicidi di massa. E c'è bisogno di noi per salvar le povere, piccole creature innocenti dirigendole attraverso 100 livelli.
Come avrete intuito, ciò non è semplice quanto sembra. Alla scomparsa dei lemming contribuiscono molti elementi, non ultima la vostra abilità nel tenerli tutti sott'occhio. Non appena questi tizi cominciano a muoversi, non c'è più modo di fermarli - a meno che non gli si spari. E sparargli non va bene, poiché bisogna farne arrivare almeno un certo numero all'uscita del livello.
Il segreto del successo sta nel far lavorare gli animaletti per noi. Si può assegnare a ogni lemming un compito specifico che questo porterà giudiziosamente avanti sino alla fine. Ad esempio, se cliccate su un lemming e lo fate diventare un Costruttore, questi comincerà a costruire un ponte. Nel frattempo, tuttavia, gli altri 90 o giù di lì lemming continuano a camminare avanti e indietro senza meta. A questo punto si potrebbe voler usare un Ostacolatore, che bisogna quindi ammazzare - un piccolo sacrificio per evitarne uno enorme.
Salvare lemming è tutto quel che c'è da fare. All'inizio di ogni livello vi viene detto quanti bisogna salvarne, con quale frequenza appaiono sullo schermo e il nome del livello (che spesso nasconde un indizio sull'orrore che Dave Jones sta per scatenarvi addosso).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



A sinistra dello schermo cinque lemming vanno incontro a morte certa. Sulla destra altri lemming stanno per fare una brutta fine dentro a una trappola.

GLI UOMINI DI LEMMINGS

Amiga - **Dave Jones**
Atari ST - **Dave Jones + Mike Dailly**
PC IBM - **Russell Kay**
Grafica/animazioni - **Gary Timmons**
Fondali ecc. - **Scott Johnston**

ASSALTO SONORO!

Lemmings contiene 25 musiche! Potreste riconoscerne alcune, come le sigle televisive di A-Team, Missione Impossibile e i vecchi Batman e Scooby Doo. Questa gente è pazza o cosa?

CONSTRUCTION KIT

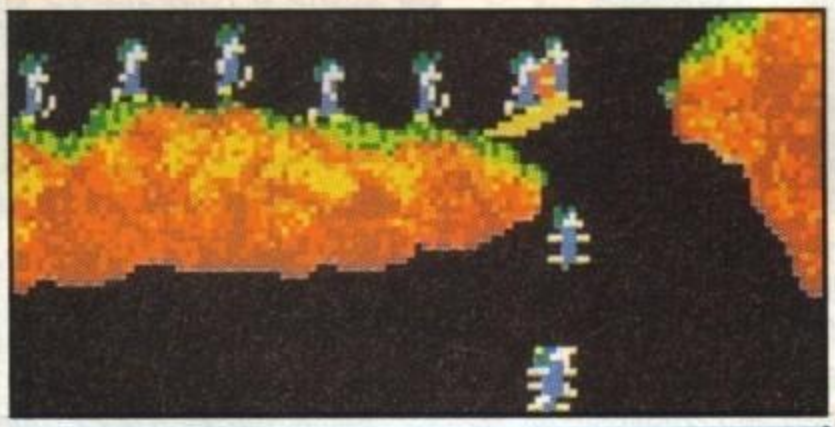
I livelli di Lemmings sono stati progettati da tutte le persone della DMA Design. Con un construction set, è stato chiesto a ogni membro di contribuire con la propria diabolica creazione. Dave Jones ha progettato il gioco in modo che potesse incorporare il construction set se volessero pubblicare una versione personalizzabile. Speriamo che vogliano.

La grafica in ray tracing e le 81 animazioni della testa del camminottero sono molto carine, ma sarà piuttosto difficile tirarne fuori un gioco divertente. Stanno anche per uscire le versioni per PC Engine di Shadow of the Beast e di Ballistix, e probabilmente anche una versione per FM Towns di quest'ultimo.

Dave Jones spera che i prossimi giochi della DMA Design possano uscire anche per console. Per il momento la sua preferita è il Megadrive, ed è sicuro che avrà successo in Inghilterra. Anche se i giochi della DMA potrebbero non uscire per Nintendo a causa di problemi di licenza, lui descrive il Sega come il "più esaltante" e ha già pianificato delle versioni per Megadrive di Cutie Poo e di Lemmings.

Come la maggior parte dei programmatori, Dave si lamenta del fatto che gli attuali sistemi di registrazione dati non sono all'altezza delle macchine cui sono collegati. Beast per il PC Engine uscirà solo su CD ROM, e Dave non aspetta altro che il giorno in cui potrà usare il suo FM Towns per qualcosa.

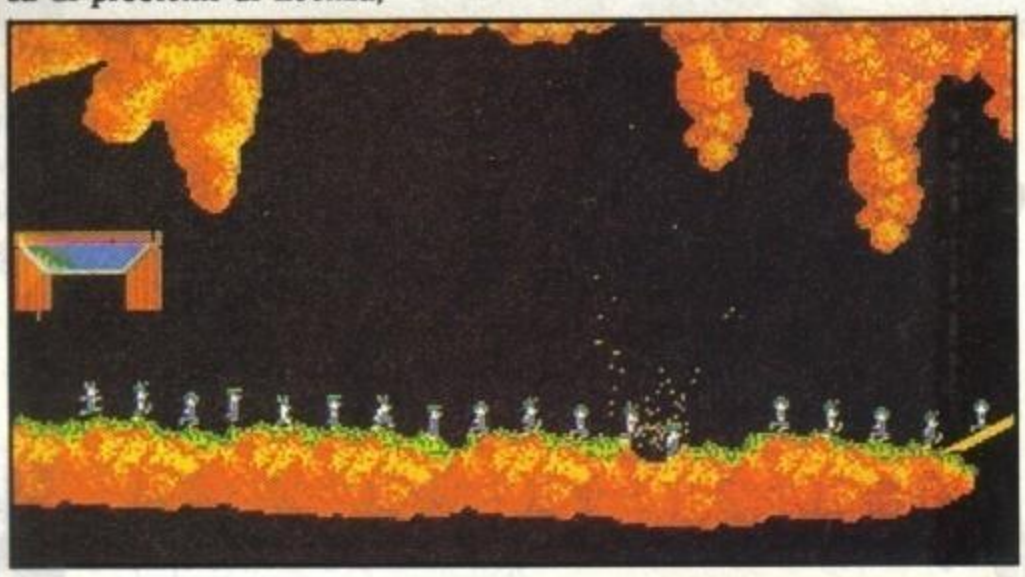
Il futuro promette senz'altro bene, e anche se non vedremo mai Dave comportarsi come uno dei suoi lemming e tuffarsi di testa dentro qualcosa, lui è già pronto per ogni sviluppo prevedibile in futuro.

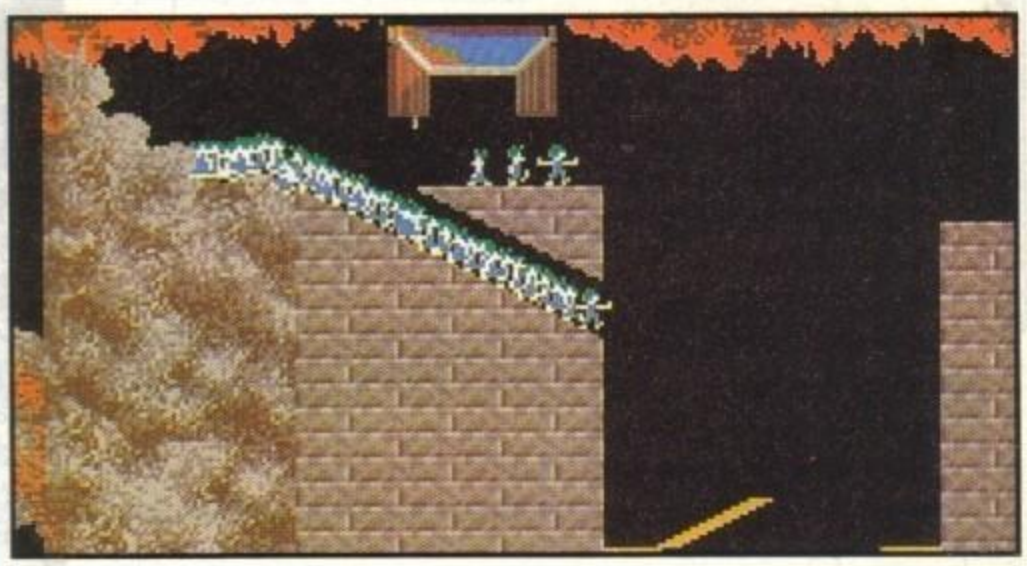


LA BESTIA IN GIAPPONESE

vero: Shadow of the Beast esce sul PC Engine. La DMA Design si sta occupando della conversione e spera di avere in mano il gioco finito entro metà 1991. La ragione per una così lunga attesa è dovuta alla completa riprogettazione del gioco. Lo riconoscerete senz'allro, ma incontrerete anche spade, magie e nuovi problemi. Il programmatore, Mike Dailly, sta aggiungendo gli elementi extra per sfruttare il CD ROM dell'Engine e rivolgere il gioco all'utenza giapponese. Dailly descrive il NEC come una console perfetta e come "meravigliosa" ma pensa che il suo sistema di sviluppo sia "scomodo". Comunque sia, è riuscito a tirarne fuori 17 livelli di scorrimento in parallasse, e di conseguenza non dev'essere del tutto malvagio.

Ci sono notizie anche di Ballistix per il PC Engine e l'FM Towns, che verranno programmate da Russell Kay della DMA Design. Anche questo sarà un remix della versione originale per computer a 16-bit.





Ehm... penso che sia meglio metterci un ostacolo, visto che il tizio che dovrebbe costruire il ponte non sembra abbia molta voglia di finirlo in fretta.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD NEWS

IL FUTURO E QUI. LA TECNOLOGIA CD E ARRIVATA. L'AVETE GIÀ SENTITO, MA LO POSSIAMO PROVARE, NOI SIAMO SCIENZA, NON FANTASCIENZA, ETC, ETC. TGM E LA PRIMA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI AD AVERE UNO SPAZIO DEDICATO REGOLARMENTE AL MONDO DELLA COMPACT DISK INTERACTION (CDI). OGNI MESE CERCHEREMO PER IL MONDO LE ULTIME NOVITÀ TECNOLOGICHE E PRODUZIONI SOFTWARE. QUESTO MESE PAUL RIGBY FA DUE CHIACCHIERE CON LA DYNAMIX, UNA CASA AMERICANA ALL'AVANGUARDIA NELLA MODERNA TECNOLOGIA.

La Dynamix sta rapidamente diventando una delle case più importanti nella rincorsa all'esplosione del software per CD. Le loro tecniche di produzione sono valide, professionali e perfino simili a quelle cinematografiche. Le loro conoscenze tecniche sono enormi, i loro precedenti programmi (A-10 Tank Killer e David Wolf: Secret Agent) sono già stati portati su CD come sperimentazioni.

Ora che la Dynamix è parte della Sierra Corporation, ha anche le possibilità finanziarie per realizzare le proprie ambizioni. In breve, la Dynamix si prepara a diventare leader nel mercato di quello che loro definiscono Motion Video.

Non sono stati fatti annunci ufficiali, comunque noi - i cronisti delle tecnologie future di TGM - sappiamo che gli ultimi titoli della Dynamix, Rise of the Dragon e Heart of China, saranno presto convertiti anche su CD. Scommettiamo il Macintosh di B.D.B. che li vedremo presto su CDTV e PC CD?

La parte grafica di Rise of the Dragon è stata completamente disegnata a mano da un artista che ha lavorato per una famosa casa editrice di fumetti.

Sono state tutte disegnate a mano, inchiostrate e colorate. Ci si trova con dei bellissimi dipinti che vengono trasferiti su computer tramite uno scanner a colori. I fondali di Heart of China sono realizzati in maniera simile, con attori digitalizzati che vengono a sovrapporsi alla immagini.
(Nelle foto: i disegnatori Mark Brenneman il timido, sinistra, e Shawn Sharp, destra..)

Il gioco si gestisce in maniera molto simile all'Hypercard (sul Machintosh). E' completamente a puntatore, ad esempio se selezionate una bottiglia di birra apparirà una finestra di messaggi con qualcosa sul tipo "Bio Birra".
Se selezionate una pistola appare un'altra piccola finestra recante la scritta "Mai uscire senza un caricatore extra - non sai mai quando ti potrebbe servire".
Puoi puntare gli oggetti e portarli nel tuo inventario.
(schermate VGA di Rise of the Dragon)

Ogni gioco avrà diversi finali possibili, dipendenti da quello che farete e da dove andrete. (Un intero mondo da esplorare in Heart of China.)

COLPO GROSSO AL TOTOCALCIO

LA FANTASIA
NON HA PIÙ LIMITI !!
REALIZZA I TUOI SOGNI FACENDO 13

AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

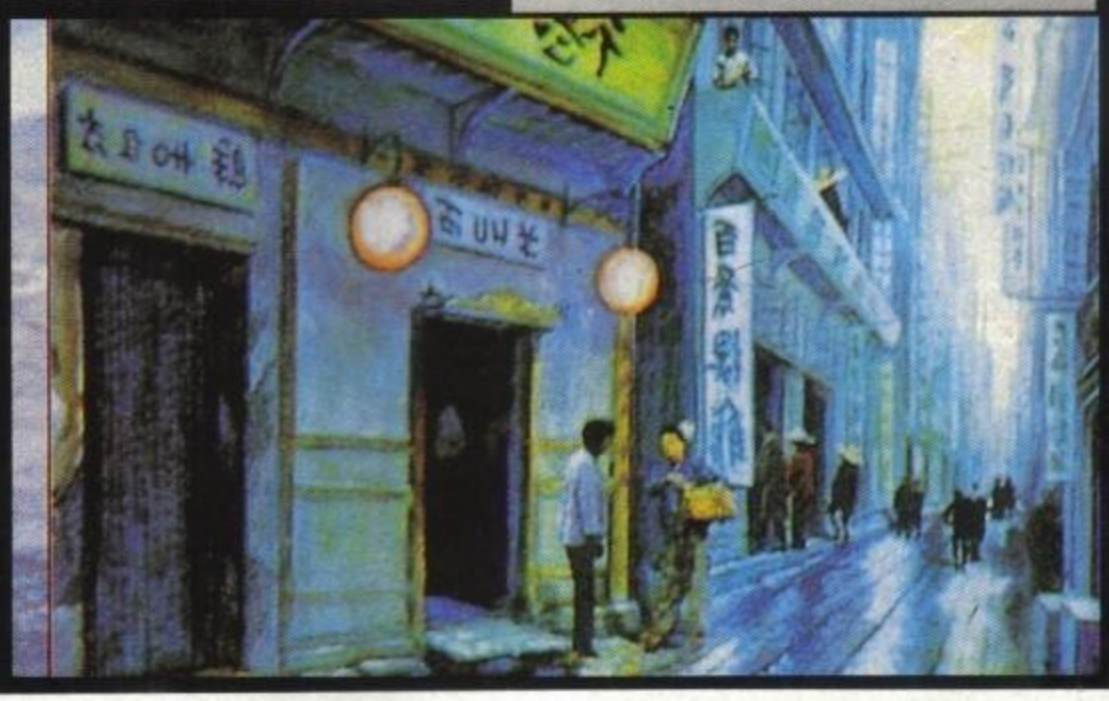
Ci saranno più di 50 locazioni in ogni gioco. Ogni locazione principale avrà incluse delle locazioni secondarie. Per esempio, in Dragon vedete la vostra camera da letto, muovete il cursore sul videotelefono, selezionatelo, zoomate e vi troverete seduti di fronte al vostro telefono. Questa è considerata una locazione secondaria all'interno della camera da letto.

Nessuno dei due giochi ha uno svolgimento lineare. Potete tranquillamente camminare avanti ed indietro senza riuscire a fare niente, parlare con persone senza riuscire a ricavarne informazioni utili perché siete nel posto sbagliato. Se ignorate quello che vi viene detto e quello che si suppone voi facciate, potete fare quello che più vi piace ed andare dove volete. Il gioco progredisce in tempo reale. I giochi sono molto flessibili e danno al giocatore moltissime possibilità d'azione, forse fin troppe, gli hint book saranno sicuramente necessari. In totale la loro risoluzione vi dovrebbe occupare almeno per 40-50 ore.

LA STORIA

In Heart of China siete l'ex pilota della Prima Guerra Mondiale (Come Snoopy! NdT) "Lucky" Jake Masters. Il vostro obbiettivo e quello di salvare dai rapitori la figlia di un personaggio molto potente che si è fatto un po' di nemici sparsi per la Cina.
Rise of the Dragon è ambientato in oscuro futuro simile a quello del mitico Blade Runner. Impersonate infatti un tipo di nome Blade Hunter, sulle tracce del cattivissimo barone della droga, Deng Hwang.

Ci sono diversi finali in Heart of China. Riuscirà "Lucky" Jake Masters a trovare la ragazza? Qui sta facendo una pausa prima della prossima sessione di digitalizzazioni.



(Schermata VGA, Heart of China.)

... a SASSUOLO ...

microinformatica
- Computer - Programmi - Formazione - Assistenza

IL TUO SOFT center VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGAMES ORIGINALI
PER AMIGA • ATARI • PC MS-DOS • C64

NEW ORA ANCHE PROGRAMMI PROFESSIONALI INGLESI PER AMIGA

MICROINFORMATICA - P.zza Martiri Partigiani, 31 - 41049 Sassuolo (Mo) ☎ 0536/802955 - Fax. 0536/882654

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Preview

COME FUNZIONA?

L'interazione con i personaggi del luogo può avvenire in due modi. Una conversazione può essere iniziata da persone a cui passate vicino. Ad esempio, le guardie non vi lasceranno entrare nel bar di Rise of the Dragon se portate un'arma. Vi diranno qualcosa e vi sarà data la possibilità di scegliere la risposta tra un menu di possibilità. Ognuna di queste ha a sua volta una reazione diversa e così via, verso l'enorme struttura ad albero delle conversazioni, che è, tra l'altro, collegata anche agli oggetti inclusi nel vostro inventario. Quindi, se nella conversazione parlate di una fotografia di cui siete in possesso, il personaggio del computer potrebbe riconoscerla ed il dialogo prenderebbe nuove direzioni.

COMPACT STORIES

■ Gli sviluppatori di software sono tutti concordi nell'apprezzamento del CDTV, il compact della Commodore. Viene infatti vista come la macchina di sviluppo numero uno, il cavallo di Troia che "... porterà il CD in tutte le case". Sfortunatamente a causa dell'ultimo bilancio della Commodore, il CDTV è 'in pausa'.

■ Le prossime uscite per il CD-ROM del PC Engine saranno i popolarissimi Ys, It Came From the Desert della Cinemaware insieme al loro ultimo prodotto TV Sports: Hockey (che include un editing delle statistiche di gioco e dell'elenco dei giocatori).

■ Ci sono voci che la Fujitsu, produttrice dell'impressionante FM Towns, abbia incentivato i maggiori produttori potenziali di software CD (Lucasfilm, Sierra, etc) con 100.000$ per la produzione di software originale per questa macchina. Ora, invece, c'è preoccupazione dopo che la Fujitsu ha smesso di incoraggiare moralmente e finanziariamente gli sviluppatori di software. Si dice che l'uscita dell'FM Towns sul mercato statunitense ed europeo verrà ritardata, se non, come dicono alcuni, soppressa.

■ Sapevate che il costo di produzione di un normale dischetto da 5.25 pollici è di 50 cents (circa 600£), mentre quello di un CD è di 1.50$. Un costo triplicato, quindi, in fronte ad una capacità (nel caso del CDTV) 1500 volte più alta. E' un affare!

■ La Origin produrrà in una unica compilation Ultima I, II e III oltre ad Ultima IV per l'FM Towns . Tutte queste conversioni saranno sviluppate in Giappone.

■ Wing Commander (alias Wing Leader), il nuovo simulatore di volo e combattimento spaziale della Origin apparirà sul CDTV.

■ Non mettetevi a sbavare adesso, ma la Alice Software ha utilizzato il suo Dream Program System per un'altra produzione a luci rosse. Aspettatevi di incontrare una quantità di sirenette molto poco abbigliate nel nuovo gioco CD-ROM per FM Towns, Rance II (foto sopra).

FINALMENTE ANCHE IN PUGLIA

CENTRO COMPUTER

VIA BARI, 12 - 71100 FOGGIA - TEL. 0881/613782 - Fax 74198
ORARIO 9,30/13,00 • 16,30/19,30

Vi elenchiamo alcuni prodotti da noi commercializzati a prezzi strepitosi con possibilità di rateazione anche senza anticipo.

AMIGA 500
MOUSE
ESPANSIONE 512 K
MONITOR 1084 S
TAPPETINO MOUSE
BOX 60 PT
TAVOLINO PORTA COMPUTER
10 GIOCHI
3 PROGRAMMI

L. 1.438.000

a rate con anticipo di L. 38.000
e 24 rate di L. 76.500

ESPANSIONE 512K	L. 109.000
" 512K con clock	L. 149.000
DRIVE ESTERNO	L. 149.000
STAMPANTE MPS 1230	L. 300.000
DIGITALIZZATORE AUDIO-VIDEO X A 500	L. 230.000
VIDEO GAMES E PROGRAMMI NOVITA' SETTIMANALI	TELEFONARE
BULK 3,5 CONF. 50 PZ	L. 50.000

- I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
- I PRODOTTI COMMODORE SONO CON GARANZIA ITALIA
- GARANZIA 12 MESI

INOLTRE VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTER E PERIFERICHE

CERCANSI AGENTI E RIVENDITORI PER ZONE LIBERE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSTA MENO
DI UN VIDEOGAME...

...MA NE VALE
ALMENO CENTO!!!

GAMES On Video

L'ESPERIENZA "DEFINITIVA"
PER OGNI 'VIDEOGAMER'

PRENOTA AL PIU' PRESTO (*) LA TUA COPIA
TELEFONANDO AL N° (0974) 933096
(DALLE ORE 9:30 ALLE ORE 18:30 - DAL LUNEDI AL VENERDI)

(*) DISPONIBILITA' LIMITATA - VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA (Telef. per informazioni) - E' UN'ESCLUSIVA B.I.T. VIDEO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN USA

Preparatevi ad una scarrozzata di lazzi e sollazzi. Siete appena entrati.. Ai Confini del Divertimento. Niente voci fantasma, comunque, solo due pagine piene da cima a fondo dei migliori prodotti per computer e console d'oltreoceano. Sono le pagine più toste ed aggiornate in giro e chi poteva occuparsene se non il guru dei videoglochi USA di TGM, Marshal M Rosenthal.

Okay, partiamo. Non c'è tempo di parlare delle tattiche golfistiche del Presidente Bush o del dominio mondiale dei Burger Kings (di cui tra l'altro non ci frega assolutamente un... NdT); ci sono un sacco di giochi di cui parlare. Sono successe un sacco di cose questo mese negli States, questo è il periodo giusto per prendere una console. Così se non ne avete una e ci stavate pensando, buttatevi!

Game Boy

I giochi per il piccolo 'Boy' della Nintendo non fanno che migliorare. Cosmotank vi offre azione, strategia ed un sacco di shoot 'em up il tutto frullato in una missione globale per salvare l'umanità. Siete al comando del potente super carro armato Tiger A1, contro miriadi di alieni di cinque pianeti. Ognuno

di questi comprende inoltre caverne sotterranee che devono venire attraversate per raggiungere il Nucleo centrale che vi permetterà di distruggere il pianeta. Il carro e la superficie del pianeta sono visualizzati in un 2-D visto dall'alto. Distruggendo i nemici appariranno i soliti power-up sotto forma di scudi, incremento della potenza di fuoco e le indispensabili smart bomb, che polverizzano ogni cosa sullo schermo. Una volta entrati perlustrate le caverne in una sezione in soggettiva 3-D. Il radar vi tiene all'erta su ogni mostro che si dirige su di voi, mentre la vostra visuale può essere velocemente orientata verso l'inatteso ostacolo.
Dal blastaggio alieni al pestaggio umani di Heavyweight Championship Boxing. Ci sono un sacco di ottimi colpi che lo rendono degno di nota. Sfidare il campione o aprirvi la strada verso la vetta della classifica richiede forza ed abilità. La tradizionale visuale da bordo ring dei pugili scompare quando vi avvicinate all'avversario, sostituita da una visuale in soggettiva che vi permette di muovere la vostra capoccia trasparente (cos'è, una fine metafora sul quoziente medio intellettuale dei pugili? NdT) a lato o di abbassarla per evitare i fendenti dell'avversario. Colpi che potete tirare anche voi in quantità con i due guantoni. Fategli vedere le stelle con un uppercut al mento o sfiancatelo con una serie di colpi ai reni. Ci sono tanto di arbitro e giuria i cui tre componenti danno un punteggio per ogni round. Sconfiggere l'avversario non solo vi darà il piacere di vederlo abbandonare il ring sconfitto ed umiliato ma vi procureranno anche punti che possono essere aggiunti alla vostra resistenza fisica o altre abilità per il prossimo incontro.

Nintendo NES

Per il Nintendo Entertainment System continua ad uscire un sacco di roba interessante. NARC vi dà proprio tutto della versione arcade, senza l'inserimento gettoni. La caccia ai cattivi per le strade, nelle stazioni della metropolitana è la stessa. Se doveste catturare un nemico, invece di fargli saltare in aria le cervella, questo verrà registrato come una cattura con il conseguimento di un punteggio notevolmente maggiore. Visto il numero di pallottole che sfrecciano nella vostra direzione, questa sembra una tattica non troppo conveniente. Realizzato forse meglio, ma altrettanto violento è Double Dragon II: The Revenge. I due ragazzi terribili sono tornati per affrontare i malefici Shadow Warriors attraverso nove incredibili missioni, incluso uno schermo bonus nuovo fiammante che non era presente neanche nella versione da bar. I personaggi sono naturalmente grossi ma bene animati, è poi di aiuto il fatto che non accade troppa roba contemporaneamente sullo schermo. Procedete memorizzando bene i colpi a vostra disposizione, perché i nemici sono davvero cattivi, ma se sarete più duri di loro... dategli una bella lezione.
Ci spostiamo ora verso soggetti più originali, con Uncle Fester's Quest. Come molti di voi avranno già capito, si basa su uno dei personaggi principali della famosa serie televisiva degli anni sessanta, La Famiglia Addams, lo Zio Fester, che deve salvare l'intera popolazione della città rapita da un disco volante (Fester non è stato considerato 'umano' e quindi lasciato a terra).

PC Engine

Il TurboGrafx-16 (conosciuto in Italia come PC Engine) si è finalmente accordata con altre compagnie per la produzione di giochi per il suo sistema. Mentre attendiamo, comunque, ci sono tre giochi realizzati dalla NEC degni di nota: Bonk, JJ and Jeff e Bloody Wolf.
A proposito di violenza, Wolf vi vede impegnati a salvare ostaggi lungo la via mentre tentate di sal-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

vare il Presidente da un gruppo di guerriglieri terroristici. Un soggetto non particolarmente originale, ma certamente pieno di quella violenza che uno si aspetta da questo genere (anche se la gente non esplode davanti ai vostri occhi come in NARC). Ma anche qui i cattivi pagano con la vita il fio della loro cattiveria.

Scendendo di qualche centinaio di gradi nella scala della violenza ci imbattiamo nel divertentissimo e frustrante JJ and Jeff. Divertente perché si tratta di un Platform Game alla Mario Bros con personaggi tipicamente giapponesi (tondi e Super Deformed, quelli con la testa grossa per capirsi NdSG) intenti a fare le cose più idiote nell'inseguimento di un rapitore. Frustrante perché è difficilissimo effettuare 'semplici' calci e salti necessari a distruggere vari oggetti per avanzare al livello successivo.

I fans più sfegatati del PC Engine lo ricorderanno quando fu pubblicato in Giappone con il titolo Chan and Chan. Nessuno avrà certamente dimenticato le sue strane eccentricità e il coinvolgimento del gioco.. E' appena approdato negli Stati Uniti, ma valeva la pena citarlo.

Bonk è un'altro gioco appena approdato in America ma che potrebbe essere già stato visto in Inghilterra sotto altro nome. Il gioco è stato originalmente tradotto come PC Engine Kid, ma Bonk è molto più adatto come titolo visto che il personaggio principale se ne va in giro a sfasciare supellettili varie a craniate, siano essi animali, vegetali o minerali questo piccolo teppista non fa alcuna distinzione. E quando la piccola peste riesce a raggiungere uno dei cosciotti sparsi in giro niente può più fermarlo, il suo testone diventa rosso e altamente distruttivo, non potrete fare a menno di ridere alle prodezze del ragazzo.

INFOrmazioni

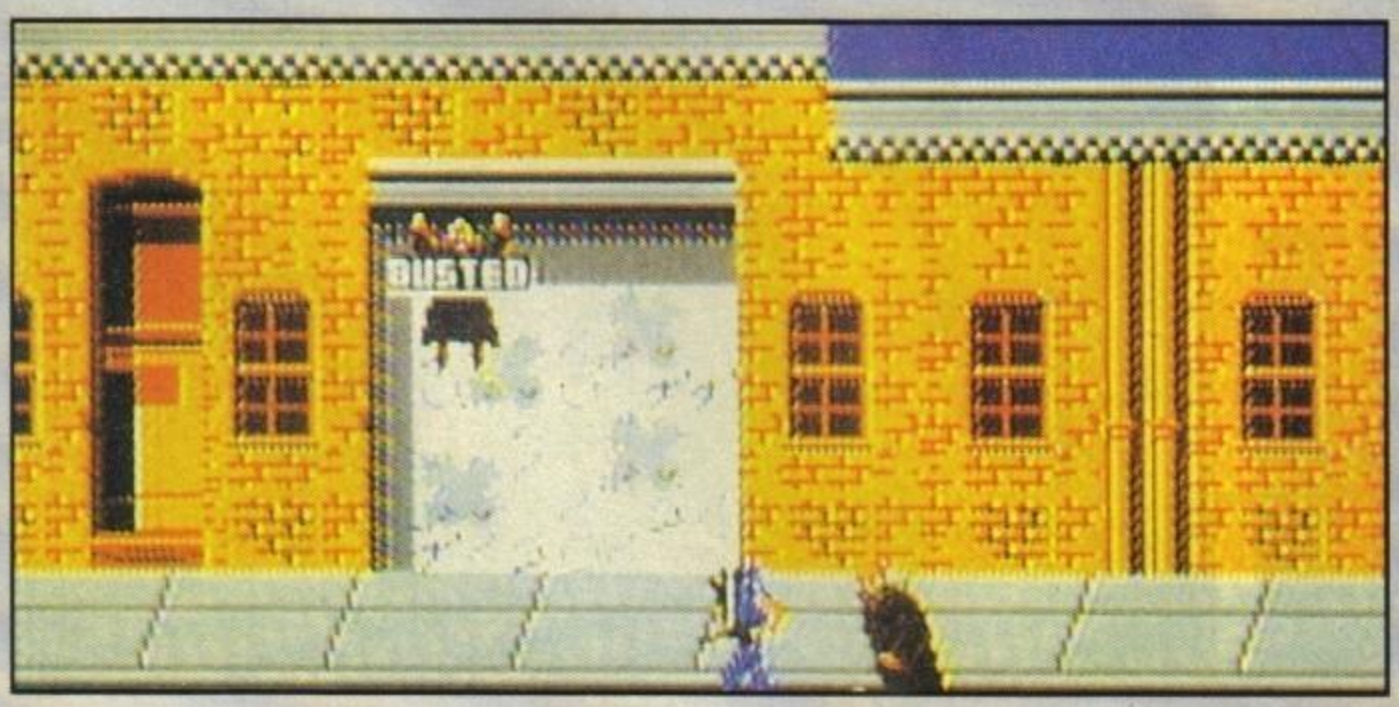
La sparizione della Infocom è stata fortemente esagerata, si sono semplicemente dedicati al NES. Tombs & Treasures possiede molte delle caratteristiche peculiare della Infocom, oltre alle facilitazioni del gioco su cartuccia. La ricerca dell'archeologo nella giungla messicana è solo l'inizio, c'è anche il mistero della tomba dell'antico re Maya, Chichen Itza.

Gli appassionati di RPG su computer saranno nel loro ambiente naturale qui, visto che il gioco è completamente controllato da icone quali Take, Move, Look. Si può anche spingere per spostare oggetti o spaccare gli stessi in maniera molto poco civile.

Il vostro gruppo di tre personaggi (una guida, una ragazzo ed una ragazza) si trova in un ad spostarsi ed esplorare un mondo animato da un vasto parco di personaggi, che si intrecceranno con gli oltre 20 enigmi da risolvere per un totale di almento 50 ore di gioco necessarie alla soluzione. In perfetto stile Infocom è anche inclusa una mappa con tanto di suggerimenti ed un diario dell'archeologo scomparso. E' naturalmente provvista di opzione password che vi consentirà di interrompere il gioco quando vorrete.

ACCHIAPPAFANTASMI

Sei anni dopo l'uscita del primo film, Ghostbusters è finalmente stato convertito anche per il Sega Mega Drive. Quest gioco è completamente differente dalle precedenti conversioni. Il gioco è stato riveduto con una nuova grafica e nuove sezioni.... ma ha per fortuna conservato la colonna sonora originale di Ray Parker Jr.



NEWS

NOVITA' IN BREVE

NEC PC ENGINE

Bloody Wolf-Shoot 'em up alla Operation Wolf. Salvate gli ostaggi e la vita del Presidente dagli attacchi di una organizzazione terroristica.

Bonk - Avventura dinamica. Già pubblicato in Inghilterra con il titolo di PC Engine Kid. Controllate una piccola peste intenta a spaccare tutto quello che trova a testate. Demenziale.

JJ and Jeff - Platform game con licenza di sparare. Un'altro gioco già apparso nel Regno Unito sotto un altro nome, questa volta Chan and Chan.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NARC - Shoot 'em up. Pattugliate le strade blastando qualunque cosa vi si pari davanti. Un sacco di azione e livelli.

Double Dragon: **The Revenge** - Picchiaduro Ninja. I cattivissimi Shadow Warrior devono essere nuovamente sconfitti. Questa volta gli sprites sono enormi e ben animati.

Fester's Quest - Avventura dinamica. Basato sulla serie televisiva della Famiglia Addams. Nei panni dello Zio Fester dovrete salvare la terra dalla minaccia aliena.

Tombs & Treasures - Avventura grafica della Infocom. Un'enorme area in cui cercare, tra le altre cose, l'archeologo scomparso e l'antica tomba del re Maya.

NINTENDO GAME BOY

Cosmotank - Shoot 'em up strategico. Alla guida di un carro Tiger A1 dovrete combattere insettacci alieni. Dovrete per questo attraversare cinque mondi ed enormi caverne sotterranee. I soliti power up provvedono al potenziamento dei vostri mezzi.

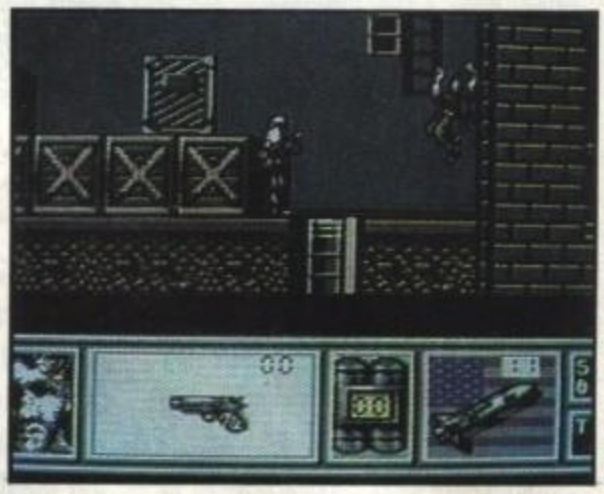
Heavyweight Championship Boxing - gioco di Boxe. Dovete aprirvi al strada a pugni verso il titolo. Le numerose mosse disponibili rendono questa simulazione varia ed interessante.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A NATALE... IL C64GS VALE!

Una serie di titoli sensazionali sta per essere commercializzata per la nuova console della Commodore, anzi, sicuramente saranno pronti nel momento in cui leggerete queste righe.
Fra i più degni di nota non possiamo evitare di segnalare Robocop II, Navy Seal, Pang e Last Ninja III.
Finitela di sbavare e date un'occhiata alle foto, intanto...



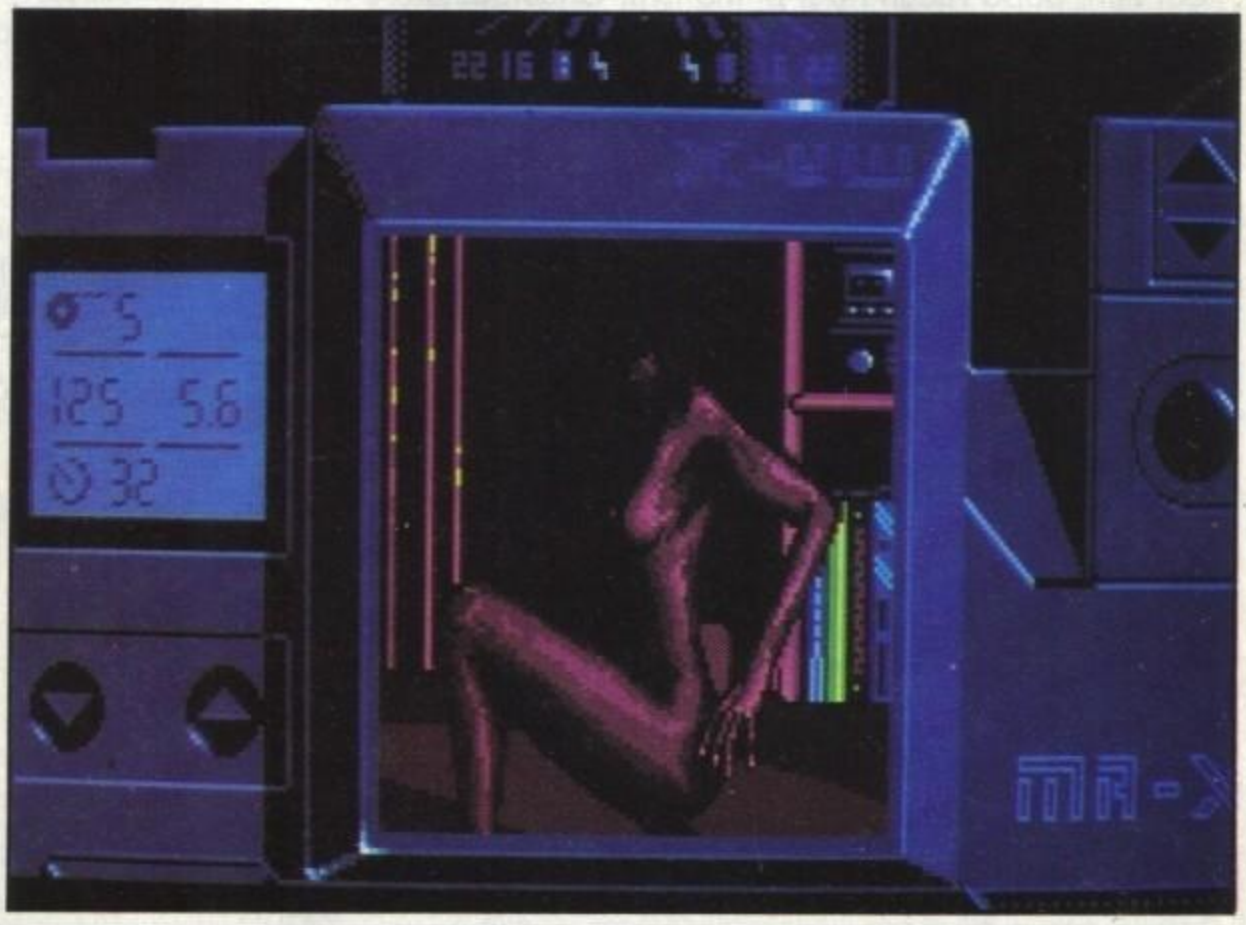
NO EXIT: Non c'è via d'uscita per voi, ma trasformandovi in bestie feroci e utilizzando al meglio le vostre energie fisiche riuscirete a sbaragliare tutti i nemici. Un picchiaduro che utilizza un nuovissimo sistema di animazione. Harakiri!

ED ECCO A VOI LE GHIOTTONERIE ...BOLOGNESI!

E proprio all'ultimo momento, mentre Bonaventura ha già impaginato tutto, arrivo io trafelatissimo dopo un incontro con tutto il gruppo C.T.O. di Zola Predosa, Bologna.
Ho visto cose inenarrabili che vi racconterò nel prossimo numero, e per ora godetevi queste belle fotografie.
Ah! Dimenticavo. Tutti i giochi hanno istruzioni in italiano e Geisha, l'avventura erotica, è completamente in italiano. Rendiamo grazia a questo sforzo!

BABAYAGA: Un'avventura per bambini che si adatta al loro livello e dove non si muore mai! Vivremo tutti felici e contenti?

GEISHA : Eva, la donna più erotica del mondo, è stata rapita da un giapponese perché insegni l'erotismo alle sue donne robot. Voi siete il suo amante (di Eva, non del giapponese!) e dovrete scoprire tutto, anche lei! (foto grande sotto)



COUGAR FORCE: Un simulatore di volo? Un picchia duro? Una corsa in moto? Oppure in motoscafo? Cougar Force è tutto questo... e qualcosa di più!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Eccezionale occasione per imparare velocemente la musica

VIDEOCORSO DI 2 ORE con flauto Bontempi a sole L. 29.900

Impara
la tecnica
di base
per suonare
il sassofono

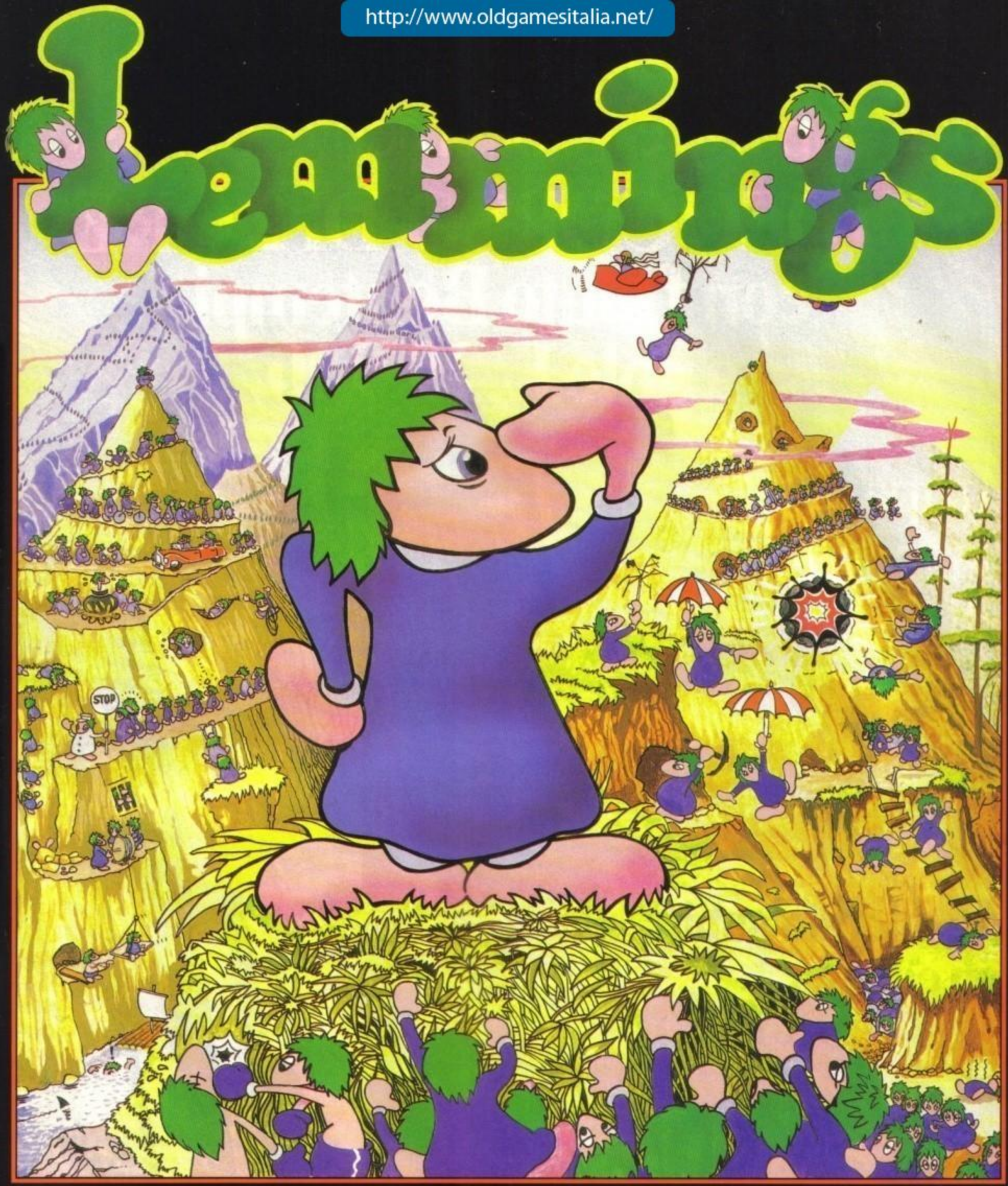
Prenotalo subito in edicola dal 10 Ottobre

A cura del
*il*LABORATORIO

HOBBY video

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Save the Lemmings-
and

Salva questi simpatici
roditori da più
di 100 tranelli!

MANUALE IN ITALIANO!

PSYGNOSIS

nodore Amiga, Atari ST e PC Comp

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

AMIGA:

Atomic Robokid	[L. 29.000]	33
Badlands	[L. 29.000]	88
Cadaver	[L. 49.000]	60
Gremlins II	[L. N.P.]	34
Herew. The Clues!	[L. 29.000]	38
Leg. Of The Lost	[L. N.P.]	78
Loopz	[L. N.P.]	24
Lupo Alberto	[L. 29.000]	74
Magic Fly	[L. N.P.]	80
New York Warriors	[L. 29.000]	81
Nightbreed	[L. 29.000]	28
Pang!	[L. 29.000]	30
Plotting	[L. 29.000]	86
Robocop II	[L. N.P.]	40
Supremacy	[L. 59.000]	22
The Final Battle	[L. 49.000]	68
The Punisher	[L. 49.000]	64
The Spy Who...	[L. 29.000]	72
Torvak The Warrior	[L. N.P.]	26
Vaxine	[L. 29.000]	82

ATARI ST:

Loopz	[L. N.P.]	24
Plotting	[L. 29.000]	86
The Punisher	[L. 49.000]	64

PC MS DOS:

Legend Of Faergael	[L. 49.000]	40
Loopz	[L. N.P.]	24
Night Hunter	[L. 49.000]	62

SEGA MEGADRIVE

M.J.'s Moonwalker	[L. N.P.]	36
NEWS CONSOLE		18
JAPAN NEWS		52

I prezzi, ove riportati, si intendono a puro titolo indicativo. I lettori interessati all'acquisto sono pertanto invitati a consultare il proprio negoziante di fiducia o l'importatore per un'eventuale conferma. La redazione, naturalmente, non si assume responsabilità in proposito.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN/MELBOURNE HOUSE PER AMIGA L. 59.000

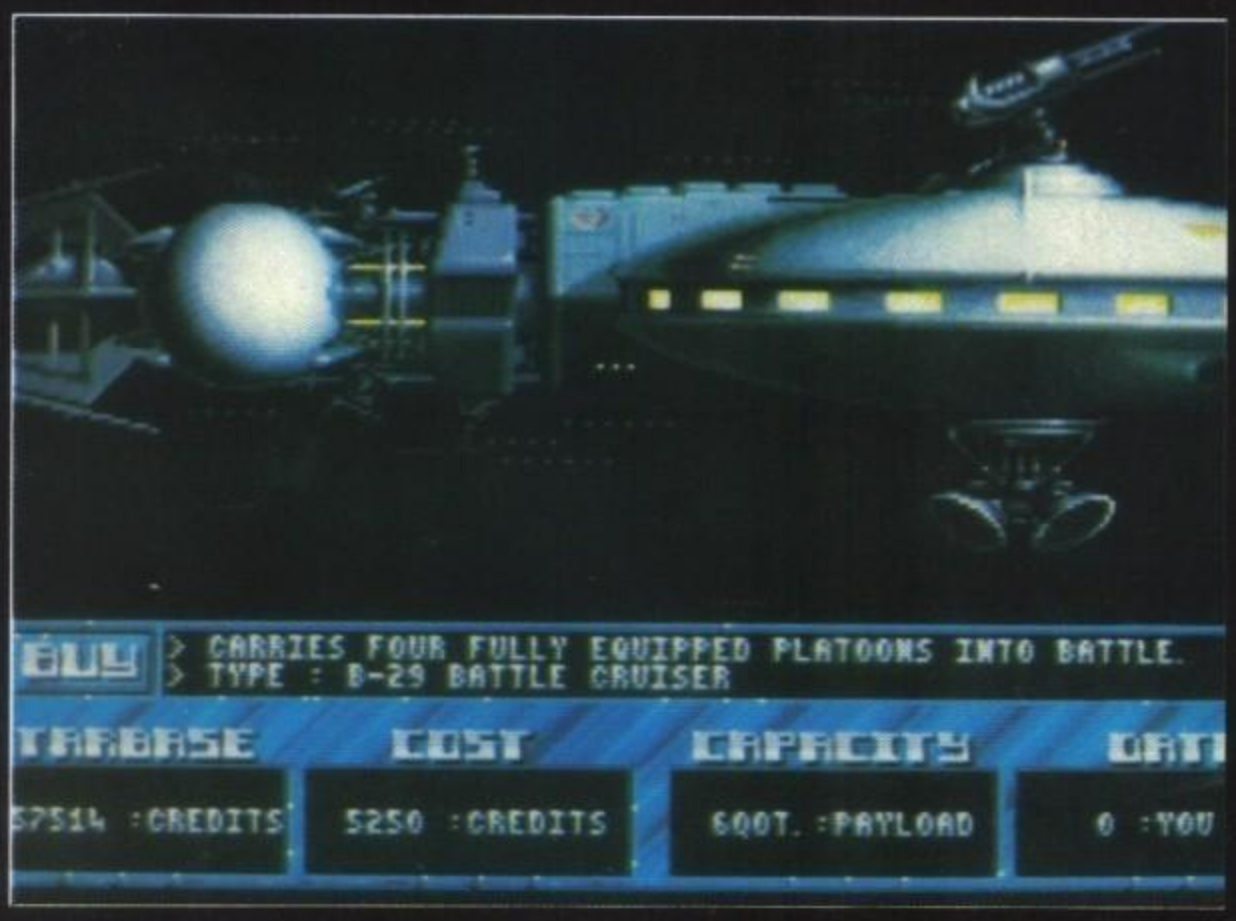
"Voi laggiù, vedete di non battere la fiacca! E voi, brutti vermi, preparatevi per andare in missione sul pianeta Tetsuohara! E tu, cosa vuoi, suddito? Ah, sei disoccupato e hai dodici figli da mantenere? Spedito nelle miniere di sale!!!" Non c'è che dire: fare il dittatore è davvero un bel mestiere. Non ci fossero queste stramaledette guerre di tanto in tanto...

SUPREM

Dopo "Il piccolo chimico". "Il piccolo falegname" ed "Il piccolo medico", grazie alla Virgin ora potremo anche sollazzarci con "Supremacy: il piccolo dittatore". Ah, volete sapere il perché?

Ai vostri ordini!

Supremacy è uno strategy game, probabilmente ispirato a Millenium 2.2 o a Imperium, ma che forse supera i suoi predecessori. Vediamo perché...



Superata la sequenza d'introduzione in puro "stile Sierra" si accede allo screen in cui scegliere il nostro avversario nel corso della partita: possiamo selezionare Wotok, il capo di Hitotsu, uno sprovveduto gorilla verde che mantiene il potere sul suo pianeta con il solo ausilio della forza fisica e cimentarci con lui in una sfida in un sistema di otto pianeti. Oppure c'è Smine, dittatore di Futatsu, una specie di formica con poteri telepatici che detiene il potere su sedici pianeti. Se poi ci sentiamo particolarmente in forma possiamo sfidare il rettiloide Krart o il più terribile di tutti i nemici, Rorn, una sorta di semidio temutissimo da tutti i sistemi planetari. Negli ultimi due casi comunque la sfida si svolgerà su 32 pianeti ed è inutile dire che maggiore è il numero di pianeti, maggiore la difficoltà.

Scelto l'avversario accediamo allo schermo principale da dove prendere tutte le decisioni che fortunatamente possono essere ponderate senza staccarci dal nostro amato mouse e senza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MACY

il grado di aggressività dei nostri soldati e mandando rinforzi di tanto in tanto. Ehi, ma c'è la carestia sul mio mondo ed io mi sto a preoccupare della guerra! Accidenti un blackout sul pianeta Xenon ha mandato in tilt tutte le centrali! I miei eserciti stanno per essere sconfitti! Caspita, com'è duro fare il dittatore! Aiuto mammaaaaa...

bisogno di schiacciare chissà quali tasti: tutte le opzioni infatti sono selezionabili tramite icone che ne facilitano il riconoscimento. In questo menu principale riconosciamo la rappresentazione del sistema in cui stiamo combattendo, con la descrizione dei vari pianeti e dello stato in cui si trovano (senza vita, vulcanico, tropicale, evoluto...) e le varie icone che rappresentano le opzioni disponibili. Possiamo avere tutte le statistiche riguardanti il nostro pianeta, le possibili colonie, le astronavi in viaggio... In seguito possiamo passare al menu compravendita; qui possiamo sbizzarrirci nell'acquistare (ma solo se abbiamo abbastanza soldi e, nei livelli più avanzati, anche abbastanza energia e minerali) centrali ortofrutticole, indispensabili per la sopravvivenza del popolo, minerarie (bisogna pur guadagnare), satelliti orbitanti per la produzione d'energia, navi-cargo, incrociatori da guerra o un formattatore di pianeti. Già, perché non si può impiantare una colonia su un pianeta senza vita: tale mondo deve essere "formattato". Solo dopo parecchi giorni sarà abitabile e, a seconda dello stadio in cui si sarà evoluto, produrrà parecchio cibo, fornirà vaste quantità di minerali... Conquistata una colonia sarà d'uopo utilizzare navi cargo per i vari trasferimenti e per il carico-scarico merci: altrimenti a cosa serve l'opzione che permette di accedere al porto interstellare? Adesso cerchiamo di ottenere mediante una spia informazioni circa l'esercito nemico: hmmm, abbastanza potente. Bene, addestriamo quattro squadroni di duecento soldati l'uno ed aspettiamo che salgano di grado... Ora che sono diventati generalissimi, armiamoli di tutto punto con gli ultimi ritrovati della tecnologia (anche se mandarli allo sbaraglio con il solo ausilio di una misera UZI sarebbe stato molto più vantaggioso economicamente) carichiamoli sull'incrociatore "Buronson 1" e via verso il pianeta nemico! La guerra è iniziata: non resta che seguirne le sorti sul video, eventualmente modificando

The Games machine

STAR PLAYER

Amiga

Strepitoso! Supremacy è galattico! D'altronde un gioco sviluppato dalla Probe, con la musica di Jeroen Tel dei Maniacs of Noise, con la consulenza hardware di ZZKJ e con un altra tonnellata di assistenti per le varie amenità, non poteva non riuscire un capolavoro! La grafica è stupendamente dettagliata e magistralmente colorata, il sonoro, pur non essendo presente in grandi dosi, è ottimamente realizzato, ma il punto forte di Supremacy è senza dubbio la giocabilità! Basta una rapida scorsa al manuale e si può iniziare la prima partita, che sarà senza dubbio seguita da molte e molte altre, dato che ci sono quattro livelli di difficoltà e l'ultimo è MOOOLTO difficile! C'è persino la tanto agognata "end sequence" (anzi ce ne sono più di una): si può desiderare di più? Credo proprio di no...

Globale 90%

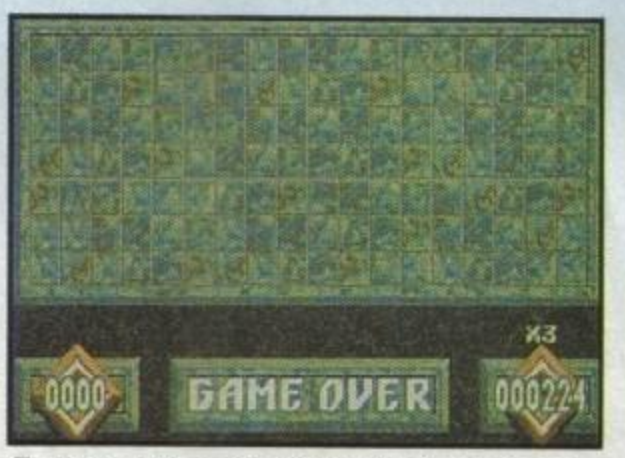
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

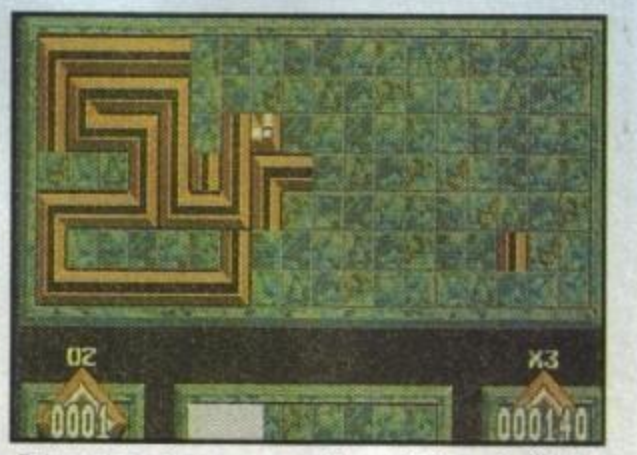
AUDIOGENIC PER AMIGA/ST/PC

LOOPZ

Dovendo fare un paragone con la vita di tutti i giorni, Loopz sembra rappresentare quel momento in cui cerchi di cavare fuori da una bottiglia di vino rosso un tappo difettoso: mentre stai usando tutte le tue forze giuri che non ne assaggerai mai più una goccia; ma appena ci riesci ti sembra il miglior vino che tu abbia mai bevuto!



Il primo pezzo appare, e così anche il tuo terrore!



Prima che tu te ne accorga l'area di gioco è già piena e così hai perso una vita!

Il semplice e sbalorditivo obiettivo di questo gioco è di fare dei "loop", ovvero dei giri, su un campo da gioco di 126 quadrati di varie dimensioni che il computer all'inizio di ogni partita genera a caso per voi. Vi viene dato un tempo limite, che si abbassa con l'aumentare di livello, e dovrete cercare di posizionare ogni forma nel posto più adeguato, ruotandola. Se un pezzo non verrà posizionato correttamente entro il tempo limite perderete una vita.

Guadagnerete punti in base alla lunghezza del loop che avete fatto. Ogni volta che avrete completato il giro questo scomparirà dallo schermo.

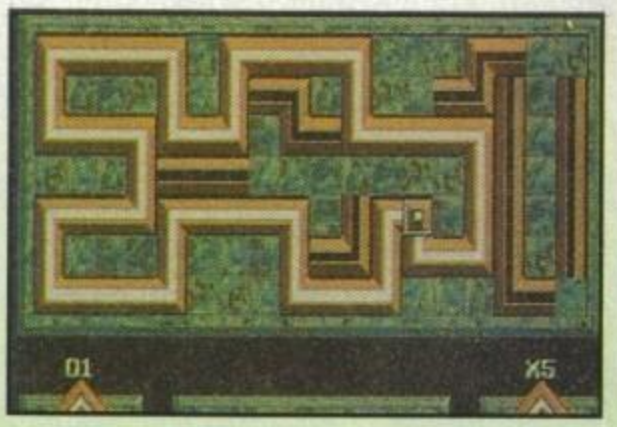
Il gioco si controlla tramite mouse, joystick o tastiera, e personalmente preferisco usare il mouse, poiché è molto più semplice e maneggevole spostare e ruotare i pezzi. Il controllo col mouse vi impedisce di fare sbagli che fareste invece col joystick, tenendo premuto per esempio per troppo tempo il pulsante di fuoco. Penso che originariamente questo gioco fosse stato progettato per il mouse, ma in seguito sono stati costretti a mettere anche la funzione joystick e tastiera.

E' molto divertente l'opzione per due giocatori; ognuno ha dei pezzi dal colore differente ma non è necessario costruire il proprio loop con un medesimo colore. Si possono quindi rubare tranquillamente all' avversario i suoi pezzi!

Ogni giocatore ha un conta-punti diverso ed è possibile giocare su due livelli differenti contemporaneamente. Naturalmente il giocatore che si trova nel livello più alto totalizzerà punteggi maggiori per ogni loop completato.

Ci sono altri due giochi con cui divertirsi: B e C.

Il gioco B inizia con uno schermo standard e un punteggio molto alto che voi dovrete cercare di raggiungere. Se non riuscirete a farlo, passerete allo schermo bonus. Se totalizzerete un buon punteggio verrete portati allo schermo bonus numero 2. Ogni volta che farete 10 loop sarete portati al livello successivo. Guadagnerete una vita ogni 25 loop completati.



Nello schermo bonus numero 1 il campo da gioco è normale e lo stesso dicasi per i loop. Il brutto arriva quando avrete completato un loop. La sua scia infatti non scomparirà, come dovrebbe fare di solito, ma resterà sullo schermo creandovi non poche difficoltà. L'area di gioco infatti diventerà in breve tempo molto "affollata" e sarà difficile totalizzare un buon punteggio.

Il secondo schermo bonus è un po' di-

PREVIEW

La Audiogenic ha già pronta una versione di Loopz per il Game Boy. I produttori del gioco hanno in oltre concesso una licenza alla Capcom che entro Dicembre farà la versione coin-op del gioco. Altro gioco che presto verrà convertito per coin-op è Barcrest.

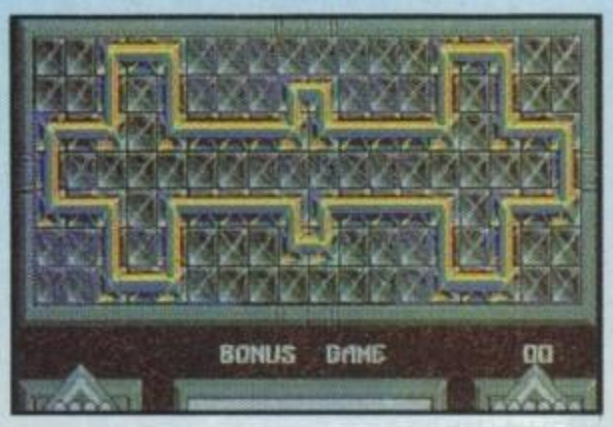
ATTENZIONE !!!!!

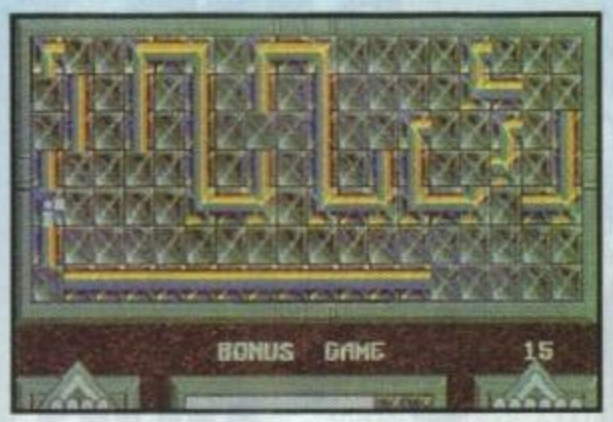
Questo gioco potrebbe seriamente danneggiare il vostro rapporto col lavoro e con le persone. Se avete il gioco installato su un computer d'ufficio, non ditelo al vostro capo. Nella redazione di TGM si sono spesi giorni a giocare con Loopz. Ha raggiunto addirittura livelli che solo Kick Off aveva potuto sperare. Se però riuscite ad installare il gioco su un hard-disk nessuno potrà più fermarvi (spero che il capo non legga questo pezzo).

La vita sociale sparirà del tutto, non ci si sognerà più di passare il sabato sera in discoteca e non si andrà più a giocare a biliardo con gli amici. Tutte le famiglie resteranno chiuse in casa a giocare a Loopz. Naturalmente quando uscirà la versione coin-op, allora i bar, forse, riapriranno!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





La sezione Bonus B. Prima e... dopo. Rimettere a posto i pezzi (15 in questo caso), non è cosa facile.

verso dal primo. Il computer vi farà vedere un loop tutto colorato, dopodiché lo dividerà in pezzi. Il vostro compito sarà quello di far tornare il loop all'aspetto che aveva prima.
Oltre a tutto questo nel gioco B c'è un cambiamento riguardo l'opzione per due giocatori. Infatti i due potranno dividersi le vite e il punteggio sarà unico! Il gioco C è praticamente la versione per un solo giocatore dello schermo bonus numero 2 del gioco B. Il loop di tutti i colori sarà sempre più grande ed il computer lo dividerà in pezzettini sempre più piccoli.
Come i giochi con cui Loopz verrà comparato - Tetris, Welltris, Pipemania - questo è praticamente ùna sfida fra voi e il vostro computer. Mentre giocate il cuore vi batte forte..."Dove accidenti posso metterlo questo pezzo!" Tutto quello che volevate era un pezzo a forma di L, e invece guardate cosa vi è arrivato! Ma finalmente il pezzo che desiderate è comparso e riuscite a completare il loop. Puff, puff. Che fatica. Appena finito vi accorgete che vostra madre sta andando fuori a comperarvi una bella camicetta bianca con le maniche legate dietro. E tutto questo perché è da una settimana ininterrotta che state giocando a Loopz e tutto quello che vostra madre vi sente dire quando andate a letto è "NO! No! Non in quel posto!" e "Solo un altro pezzo!". Davvero un bel gioco.

LOOPING THE LOOPZ

■ Più sono larghi i loop più punti farete. Cercate di fare grossi loop all'inizio, quando avete pezzi facili.

■ I pezzi dritti sono di due dimensioni: sono lunghi 1 o 3 mattoncini. Cercate di non lasciare spazi vuoti con la dimensione di due mattoncini.

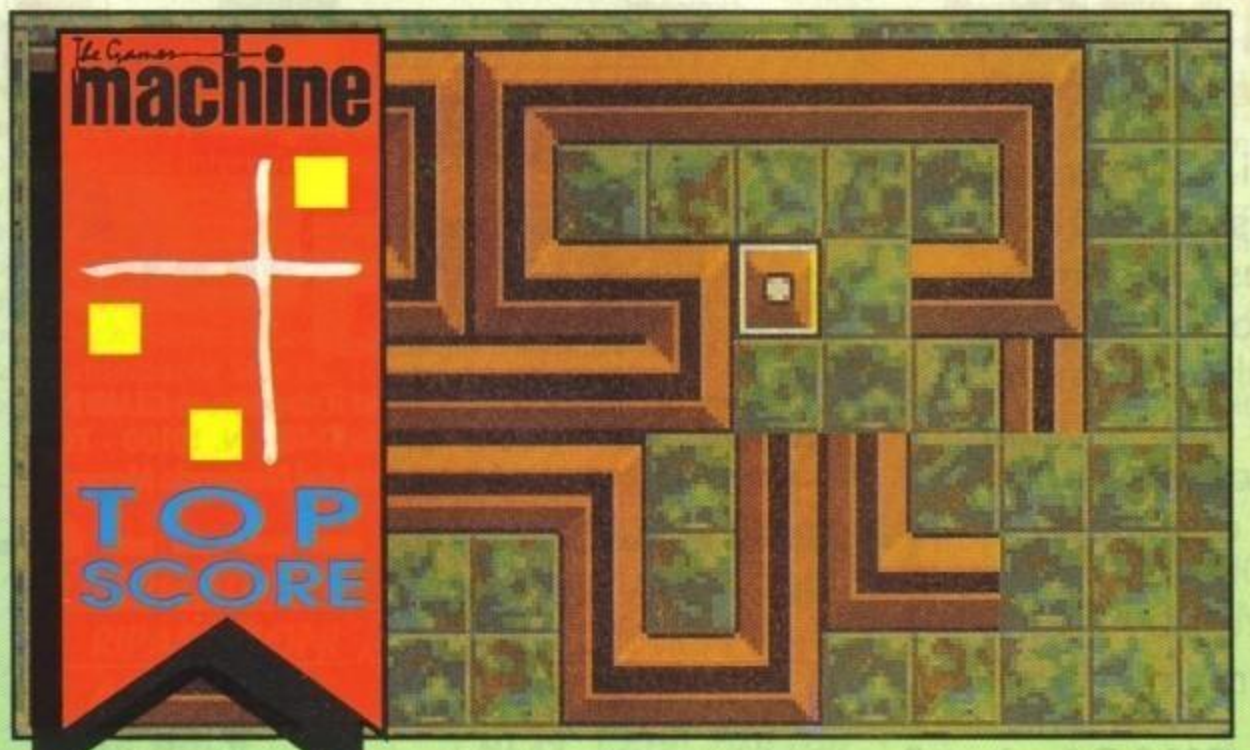
■ Lasciate un'area di 4X3 in un angolo e piazzateci un blocco a forma di C. Subito dopo ne arriverà un altro uguale.

■ Non sprecate i blocchi da 1 per riempire magari uno spazio da tre. Aspettate che arrivi il blocco da tre.

■ Spesso ci mettete meno tempo ad aspettare che arrivi un blocco a forma di L che cercare di riempire un angolo con 3 pezzi da 1.

■ I blocchi a forma di Z sono veramente tossici. Piazzateli subito in un loop appena arrivano.

Un altro complesso loop pronto a darti dei punti. Comunque se non riesci a completare il "giro" il bonus te lo scordi.



Amiga

I tre tipi di musichette che sentirete durante il gioco sono belle tranquille e, credetemi, è un bene che siano così. Gli effetti colorati che si vedono quando si completa un loop o si piazza un pezzo al posto giusto sono degni di considerazione. Ricordatevi che nei giochi come questi la grafica non è fondamentale.

Globale 94%

ST

Un'esatta conversione dalla versione per Amiga anche se c'è da dire che quella per il computer della Commodore è leggermente più giocabile.

Globale 92%

PC

Identico in tutti gli aspetti, il gioco supporta grafica VGA, EGA, CGA e supporta inoltre la scheda Adlib o Roland che vi permettono di ottenere effetti pieni di atmosfera.

Globale 94%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGA SORPRESA IN ARRIVO RAGAZZI... È IL NINTENDO CLUB!

Club Nintendo®

Ragazzi, il Nintendo Club è qui. È divertente, è tosto, é carico di sorprese. E solo se diventate soci, potrete ricevere a casa l'esclusivo Nintendo Magazine. La rivista ufficiale del club che vi dà le dritte per risolvere i giochi, migliorare gli scores e tutte le informazioni sulle ultimissime novità. Il fantastico mondo Nintendo vi aspetta, insieme a migliaia di altri Nintendomaniaci!
E voi che state aspettando?
Il Nintendo Club sta per dilagare: fatevi soci!

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA. ★

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CLUB NINTENDO c/o CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____ COGNOME _____

VIA _____ CITTÀ _____

CAP. _____ DATA DI NASCITA _____

TELEFONO _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

electronics PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo		Prezzo
Sistemi Compatibili IBM disponibili in tutte le configurazioni e prezzi		telefonare
Stampanti 24 aghi par/centr. 192 cps (grafica)	L.	750.000
Monitor monocromatici XT AT 14'' CGA VGA c/base	L.	230.000
Monitor colori XT AT 14'' VGA c/base	L.	590.000
Drive interni 3''1/2 720 Kb - MB 1,44	L.	125.000
Drive interni 5''1/4 500 Kb - Mb 1,6	L.	140.000
Drive esterni 720 Kb-1,2 Mb XT AT PS2 AMS 3''1/2	L.	190.000
Drive esterni 360 Kb-1,2 Mb XT AT 5''1/4	L.	215.000
Scheda EGA 640×480 comp. EGA CGA MDA Her. is. Ita.	L.	125.000
Scheda EGA 1024×480 com. EGA CGA MDA Her. is. Ita.	L.	150.000
Scheda VGA 800×600 comp. VGA EGA CGA Her. is. Ita.	L.	145.000
Scheda VGA 1024×768 Mega turbo comp. AT-PS2	L.	430.000
Scheda TURBO accesso mem. 0 st. attesa 8MB	L.	195.000
Scheda clock XT	L.	28.000
Scheda stampante parallela centronics	L.	21.000
Scheda di trasmissione RS 232	L.	27.000
Scheda AT multi I/O parallela/seriale/giochi	L.	29.000
Scheda XT multi I/O par/ser/giochi/trollerxdr.	L.	65.000
Controller per floppy disk con adattatore IDE	L.	65.000
Scheda giochi XT AT con 2 porte joystick	L.	29.000
Vasta gamma di joystick PC XT AT	L.	19.000
Schede Modem interne ed esterne c/software	L.	250.000
Scanner GS4500 c/interf. DMA e pacch. software	L.	350.000
Tavoletta grafica GT1212B con penna ottica	L.	630.000
Mouse OMO2 uscita st.RS232 XT AT PS2 e comp.	L.	45.000
Mouse GM6000 con software e istr. italiano	L.	80.000
Mouse LOGITECH 9 comp. 100% con tutti programmi	L.	190.000
Logitech paintshow plus	L.	110.000
Logitech catchword	L.	395.000
Logitech finesse (elaborazione testi, documenti)	L.	395.000
Trackman, mouse a sfera, vers. seriale, c/softw.	L.	220.000
Hard Disk 20 Mb 5''1/4 o 3''1/2	L.	450.000
Hard Disk 40 Mb 5''1/4 o 3''1/2	L.	575.000
GIOCHI PC 5''1/4 e 3''1/2 novità settimanali		telefonare
Sistema AT 80286 Herc/CGA dr. 5''1/4 mb 1.2	L.	1.200.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 5''1/4 Mb 1,2 H.D. 40mb	L.	1.950.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 3''1/2 Mb 1,44 H.D. 40mb	L.	2.150.000
Sistema AT 386 Herc/CGA dr. 5''1/4 Mb 1,2	L.	1.790.000
Sistema AT 386 VGA dr. 3''1/2 1,44 Mb H.D. 40mb	L.	2.750.000
Integrati - Ricambi - Riparazioni		
AMIGA 2000 (Conf. compl.)	L.	1.750.000
Monitor Commodore 1084s	L.	590.000
Scheda Janus XT / 5''1/4 360k	L.	450.000
Scheda espansione A. 2000 da 0 a 8 Mb		telefonare
Hard Disk 30-40 Mb A. 2000 SCSI		telefonare
Modem Amica interni/esterni		telefonare
Handy Scanner Amiga		telefonare
Nastro stampante MPS 801	L.	12.000
Nastro stampante MPS 802	L.	18.000
Nastro stampante MPS 803	L.	13.000
Nastro stampante Seikosha SP180	L.	21.500
Nastro stampante Star LC 10 colori	L.	29.750
Nastro stampante Star LC 10 neri	L.	12.000

Articolo		Prezzo
Nastro stampante MPS 1500/Olivetti DM105	L.	27.500
Nastro stampante TXP 1000 nero	L.	11.000
Nastro stampante MPS 1200	L.	15.000
Nastro stampante MPS 1230	L.	18.000
Amiga 500 (conf. compl)	L.	790.000
Drive esterno AMIGA c/multidisc.	L.	190.000
Espansione 512K AMIGA	da L.	130.000
Modulatore AMIGA	L.	60.000
Cavo skart AMIGA per TV-Monitor	L.	32.000
Videodigitalizzaotri AMIGA	da L.	150.000
Kik start 1.3 A.500 (c/montaggio)	L.	90.000
Hard Disk e schede aggiunt. A. 500		telefonare
Videogenlock AMIGA	L.	490.000
Penna ottica AMIGA con programma	L.	35.000
Monitor colori AMIGA/P.C./C64 ecc.	L.	540.000
Monitor monocromatico c/audio	L.	195.000
Stampante colori AMIGA/PC	L.	495.000
Stampante c/doppia interf. AMI/C64	L.	395.000
Base per stampante	L.	15.000
Carta mod. cont. (conf. 500 fg.)	L.	15.000
Cavo centronics per stampanti	L.	25.000
Mouse AMIGA/AMSTRAD c/microsw.	L.	95.000
Tappetino mouse antistatico	L.	16.000
COMMODORE 64 New	L.	250.000
Registratori per C 64	da L.	59.000
Regolatore elettrre. testine reg.	L.	19.000
Adattatore registr. da C16 a C64	L.	25.000
Duplicatore cass. registr. C64	L.	18.000
Disk Drive comp. per Commodore 64	L.	280.000
Penna ottica Comm. 64 c/programma	L.	35.000
Cartucce sprot. copiat. multifunz.	L.	75.000
Cartucce velocizz. caric. drive	L.	45.000
Cavo skart C64 TV/Monitor	L.	19.000
Cavi TV/Computer (vari tipi)	da L.	6.500
Alimentatore per C64	L.	55.000
Copricomputer plexiglas AMIGA	L.	19.000
Copricomputer plexiglas C64 New	L.	16.000
Kit puliscitestine dr. 5''1/4 3''1/2	L.	15.000
Dischi 5''1/4 df.dd	L.	1.000
Confezione 10 dischi 5''1/4 c/cont.	L.	12.000
Dischi 5''1/4 df.dd 2 Mb	L.	2.500
Dischi 3''1/2 df. dd. (conf. 50 pz.)	L.	1.000
Dischi 3''1/2 HD Mb	L.	3.000
Tagliadischi acciaio per 5''1/4	L.	14.000
Portadischi 5''1/4 Posso per 150 pz.	L.	39.000
Portadischi 3''1/2 Posso per 170 pz.	L.	45.000
Portadischi 3'' 1/2 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 3''1/2 (cont. 40 pz.)	L.	20.000
Portadischi 3''1/2 (cont. 80 pz.)	L.	25.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 5''1/4 (cont. 50 pz.)	L.	20.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 100 pz.)	L.	25.000
Portacassette Multibox (10 pz.)	L.	3.500
Joystick Flashfire ''Bep Bop''	L.	7.500
Joystick Flashfire c/3 spari man.	L.	10.000
Joystick Flashfire c/3 sp. autofire	L.	15.000
Joystick Flashfire c/3 microswit.	L.	25.000
Joystick Flashfire traspar. autof.	L.	19.000
Joystick Flashfire trasp. microsw.	L.	29.000
Joystick Flashfire per MSX	da L.	15.000
Joystick Flashfire per AMSTRAD	da L.	24.000
Joystick Flashfire per C16/P4	da L.	19.000
Joystick Switch Joy con leva acc.	L.	20.000
Joystick ALBATROS microswitches	L.	49.000
Joystick MOUSE digitale a sensori	L.	45.000
Cavo adatt. joystick AMSTRAD	L.	9.000
Cavo adatt. joystick C16 e Plus 4	L.	6.000
GIOCHI In cassette e dischi per C64, C16M MSX, Olivetti, AMSTRAD, AMIGA, ATARI, NINTENDO, ecc.		telefonare

PERMUTE RIPARAZIONI ASSISTENZA RICAMBI

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI. TELEFONARE PER CONFERMA AL N° (039) 744164

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN PER AMIGA/PC L. 29.000

NIGHTBREED

The Interactive Movie

Per la serie "Il cinema direttamente a casa vostra" ecco l'ennesima licenza che si va così ad aggiungere alla moltitudine che cresce di giorno in giorno di giochi già disponibili ispirati ai film più o meno importanti della produzione cinematografica contemporanea (per non dire, con i tempi che corrono, addirittura prossima ventura). Oramai infatti questi titoli dal sicuro richiamo commerciale (dallo stesso autore di Hellraiser e Hellbound vi dice niente?) sono divenuti così ambiti dalle software houses che quasi quasi ci fanno prima il gioco e poi il film, ma non solo, nel caso di Nightbreed infatti verrà perfino pubblicato sia il gioco prettamente arcade per tutti i formati sia la versione più estesa per i soli sedici bit che ricalca molto più fedelmente la trama originale e di cui ci occupiamo in queste pagine...

Aaron Boone è un giovane soggetto ad alcuni squilibri psichici improvvisi che secondo il parere dei medici possono provocare delle insensate reazioni tali da considerare il soggetto come potenziale rischio per la tranquilla comunità della cittadina di Alberta in Canada. Un giorno fra l'orrore della gente si scoprono dei corpi martoriate da un maniaco e subito le colpe vengono imputate al povero Aaron che pur essendo innocente non trova la determinazione necessaria per scagionarsi. Mentre è chiuso in ospedale il giovane viene però a conoscenza dell'esistenza poco distante da lì di una leggendaria città tenebrosa chiamata Midian dove si riuniscono tutte le più incredibili creature che per l'evidente incompatibilità con il genere umano si sono ivi autoesiliate per condurre un'esigenza pacifica. Aaron decide che solo lì potrà trovare pace e si mette alla ricerca del luogo dove dovrebbe sorgere la fantomatica

Amiga

Dopo qualche partita viene da chiedersi se gli stessi programmatori abbiano mai giocato al prodotto finito oppure si siano limitati ad appiccicare alla bene e meglio una manciata sottogiochi tutt'altro che esaltanti, mi spiego meglio: se ti dovessero chiedere a bruciapelo in che cosa consista alla fin fine l'essenza del programma lo potresti annoverare forse fra i vari cloni di Dungeon Master visto che alla fin fine il gioco si riduce a questo, ma che senso hanno allora tutte le fasi precedenti estremamente facili che inevitabilmente una volta superate senza troppe difficoltà o divertimento non possono che risultare noiose e assolutamente ripetitive da affrontarsi di nuovo prima di riprendere l'esplorazione dei soliti tunnel? Insomma in Nightbreed si intravede un certo impegno nel cercare di realizzare un prodotto estremamente fedele alla trama del film e sufficientemente versatile nelle svariate sequenze animate, ma il tentativo fallisce per via di un'impostazione troppo vincolante e disgregata che non lascia molta longevità ad un'avventura che nel complesso, almeno inizialmente, risulta abbastanza avvincente. a quanto pare certe cose le sa fare solo la Cinemaware, ma è proprio un vero peccato!

Globale 70%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

città, il suo psichiatra un certo Dr.Decker una volta venuto a sapere della storia si insospettisce e pedinando il giovane riesce a scoprire anche lui l'esatta ubicazione di questa misteriosa area dimenticata dall'uomo. Inizia così una guerra che vede da una parte le forze di polizia capitanate dallo stesso Decker e dall'altro le "innocue" creature che trovano in Aaron, tramutato anche lui in una sorta di zombi dopo essere stato morso da un mutante nei pressi di un cimitero, il loro impavido condottiero. Questa è grossomodo la trama del film, che viene comunque fedelmente ricalcata dal gioco nel quale indosserete come sempre i panni del protagonista.

Dopo un breve colloquio introduttivo con lo psichiatra abbandonate il suo studio confusi e vi trovate ad affrontare una mappa vista dall'alto sulla quale dovete guidare la vostra auto fino al manicomio di Alberta dove verrete a conoscenza di Midian, a questo punto la vostra meta diventa un desolato cimitero poco lontano dalla cittadina che va raggiunto evitando accuratamente i posti di blocco dislocati lungo il percorso, arrivati a destinazione verrete morsi da un vorace mutante che vi insegue, riusciti a fuggire verrete però a trovarvi faccia a faccia con la polizia che vi aveva nel frattempo pedinato e vi

crivella il corpo di proiettili. Ma quella stessa notte nell'obitorio dell'ospedale, per via del morso ricevuto, il vostro cadavere si rianima improvvisamente e così vi dirigete ancora una volta a Midian, a questo punto dovrete resistere ai feroci attacchi di The Mask, il feroce assassino responsabile dei delitti di cui siete accusati che poi si rivela essere lo stesso Decker in preda a crisi schizofreniche, superata anche questa fase verrete finalmente accolti fra le mura della leggendaria città dove vi attenderà un'ardita perlustrazione dei cunicoli sotterranei abitati da creature non troppo amichevoli e resi ancora più pericolosi anche per via dei numerosi poliziotti che si sono lanciati al vostro inseguimento, riuscirete a portare a termine la vostra missione? Finirete invece in pasto ad uno Zombi che balla come Michael Jackson e perde il naso mentre saltella? Chi può dirlo...

2 indirizzi diversi... ... dei 2 SCEGLI IL PIU' COMODO!!!

CIRCE Electronics, Viale Monza, 6 (MM Loreto) - Viale Fulvio Testi, 219 (Niguarda)

AMIGA 500 Lit. 699.000

con garanzia italiana, completo di mouse, alimentatore e dischetti con Workbench e BASIC

COMMODORE 64 garanzia italiana
omaggio Joystick + 2 cassette Lit. 249.000
Drive 1541 - II per C64/128 Lit. 299.000
Drive esterno per Amiga Lit. 159.000

OFFERTA DEL MESE

Monitor monocromatico VGA 14" con 256 livelli di grigio + scheda VGA 256 Kb Lit. 379.000
Monitor Goldstar colore VGA 14" + scheda VGA 256 Kb Lit. 699.000

Vasto assortimento di giochi originali
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA

PC XT con Monitor Dual f.b. ***Lit. 749.000***
Case Baby AT - Alim. 200W - M/Board 10-12 MHz - 640K RAM on Board - Scheda Dual + Printer - Scheda Multi I/O FDD/Clock/Game - Drive 5.25" 360K - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT12 ***Lit. 959.000***
Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 6-12 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT16 ***Lit. 1.099.000***
Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 8-16 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC 386 SX ***Lit. 1.599.000***
SX Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 386SX - 1Mb RAM on Board - Controller FDD HD AT Bus - Drive 5.25" 1.2 Mb - Scheda MVGA 256K Exp. 512K - Tastiera italiana 102 tasti Microsvitch.

CIRCE Electronics srl
Viale Monza, 6 - 20127 Milano - Tel. 02.26112024
V.le F. Testi, 219 - 20162 Milano - Tel. 02.6427410

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN PER AMIGA L. 29.000

PANG

All'inizio la palla è grossa, poi le palle diventano due e più piccole, quindi si generano quattro palle ancora più piccole, alla fine ci sono una miriade di palline minuscole che vagano per lo schermo, e se una di queste palle vi dovesse toccare costringendovi a ricominciare tutto? Un gran giramento di...

...Palle, palle e ancora palle; PANG è pieno zeppo di sfere colorate rimbalzanti che vagano errabonde per lo schermo costringendovi a cimentarvi nell'ardito compito di ripulire ognuna delle località mondiali che fungeranno da scenario e che sono state infestate da queste strane forme inorganiche di origine ignota (o conosciutissima... vero?). Ad ogni modo per motivi che non sono precisati vi siete armati di un poderoso ancorotto ascensionale pressurizzato (non so bene se rende l'idea, ma mi sembrava sufficientemente tecnico per fingere una certa padronanza lessicale) con l'intento di portare a termine la nobile causa di sgonfiare una volta per tutti i palloni gonfiati sparpagliati qua e là per il nostro amato pianeta. All'occorrenza comunque, qualora l'impegno si rivelasse troppo arduo per le vostre sole forze, potete sempre convocare un compagno di sventura a

darvi una mano visto che per i motivi che mi accingo or ora ad narrarvi le cose risultano tutt'altro che agevoli. All'inizio infatti c'è una sola palla gigante nello schermo, una volta colpita però questa si dividerà in due palline più piccole, ognuna delle quali farà lo stesso fino a quando una volta raggiunta la minima dimensione l'infame palla verrà finalmente eliminata dallo schermo. Per questo motivo è consigliato accanirsi pignolamente contro una sola palla e quindi estinguere tutta la sua prolifica discendenza onde evitare di ritrovarsi irrimediabilmente soffocati da una moltitudine incontrollabile di minuscole palline che per la nota legge di gravità rimbalzano di tanto in tanto al suolo facendovi fare una brutta fine qualora vi trovaste sulla traiettoria. Il tutto viene poi ulteriormente complicato dal progressivo affollamento delle schermo di muretti vari che renderanno ancora più imprevedibile il moto delle palle, fortunatamente però alcune di queste una volta colpite lasciano cadere degli utilissimi attrezzi che vi aiuteranno nel vostro compito, si tratta di mezzi distruttivi più incisivi, fra cui anche l'utilissimo congelatore temporaneo che vi consente di operare per pochi secondi in tutta tranquillità, ma l'effetto purtroppo è destinato a svanire molto presto e allora fate molta attenzione a non finire nel pallone, nel vero senso della parola...

Amiga

In questo stesso mese è il secondo gioco targato Ocean dallo schema di gioco piuttosto fuori dal tradizionale che ho la fortuna di recensire, in entrambi i casi il mio giudizio è decisamente favorevole e ho voluto dare la medesima votazione per sottolineare un'ottima realizzazione che comunque non può superare le soglie dell'eccellenza per via proprio delle due peculiari impostazioni che probabilmente non potranno trovare tutti d'accordo (l'altro gioco in questione è Plotting, lo preciso perché non si può mai dire cosa BDB "accolga" in fase di impaginazione). La "genesi" di questa conversione dell'ormai famoso coin-op omonimo, diventato celebre per la semplicità estrema del sistema di gioco capace però di procurare un'irresistibile attrazione prolungata, è stata piuttosto travagliata. Era stata infatti prima annunciata una versione "spaziale" chiamata Ooops-Up (pare perché avrebbe dovuto contenere l'irrefrenabile brano degli Snap), questo prima che la Ocean si aggiudicasse i diritti esclusivi dell'originale e ne realizzasse una delle conversioni in assoluto più fedeli mai viste. A dover di cronaca va sottolineato che il compito non si presentava poi troppo arduo, ma è comunque sempre piacevole trovarsi un coin-op fra le mani specie senza dover sempre infilare il fatidico gettone nella fessura...

Globale 87%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRASH COURSE™

Preparati ad affrontare la più selvaggia, la più ardita esperienza di guida acrobatica in questa parte di Hollywood. Scivola dietro la ruota di questa classica Shelby Mustang del '66 e prenotati per delle emozioni da brivido.
Sarai presto coinvolto in un cerchio della morte, in un avvitamento e in un volo acrobatico sopra le insidiose rampe sfidando la morte.
Le cinque piste disponibili offrono incredibili sfide e vari livelli di difficoltà. Oppure progetta un circuito a tuo piacimento utilizzando il Construction Editor.

Molteplici prospettive di veduta ti permettono di osservare da qualsiasi angolazione. Il video replay istantaneo ti consente di rivivere il terrore..
In modo VCR puoi tornare indietro, andare avanti, mettere in pausa. Salva su disco tutte le sequenze che vuoi rivedere e goditele quando vuoi.
Grazie alle sue entusiasmanti e realistiche grafiche in 3-D , Crash Course riproduce tutta l'azione reale della guida acrobatica.
O meglio, tutto tranne le ammaccature...

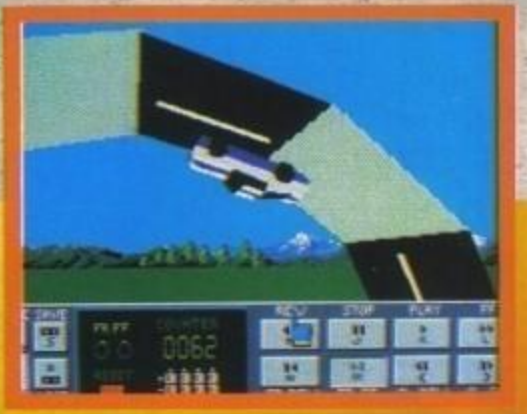
IBM PC & COMPATIBILI

LEADER DISTRIBUZIONE

MP1X-POST1

Spectrum HoloByte

MIRRORSOFT



CARATTERISTICHE:
- OPZIONE TESTA A TESTA.
- GAREGGIA CONTRO UNA PORSCHE 911, UNA IROC-Z E UNA VW BEETLE.
- 3 LIVELLI DI DIFFICOLTA'.
- 5 CIRCUITI PRE-STABILITI.
- CONSTRUCTION EDITOR.
- GIRO DELLA MORTE, AVVITAMENTO, CURVE DIABOLICHE.
- VIDEO REPLAY ISTANTANEO CON CONTROLLI VCR.
- SALVA E CARICA SEQUENZE REPLAY.
- IMPRESSIONANTI GRAFICHE 3-D.
- COMODA INTERFACCIA UTENTE.

E 118 SOUTHWARK STREET LONDON SE1 0SW TELE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

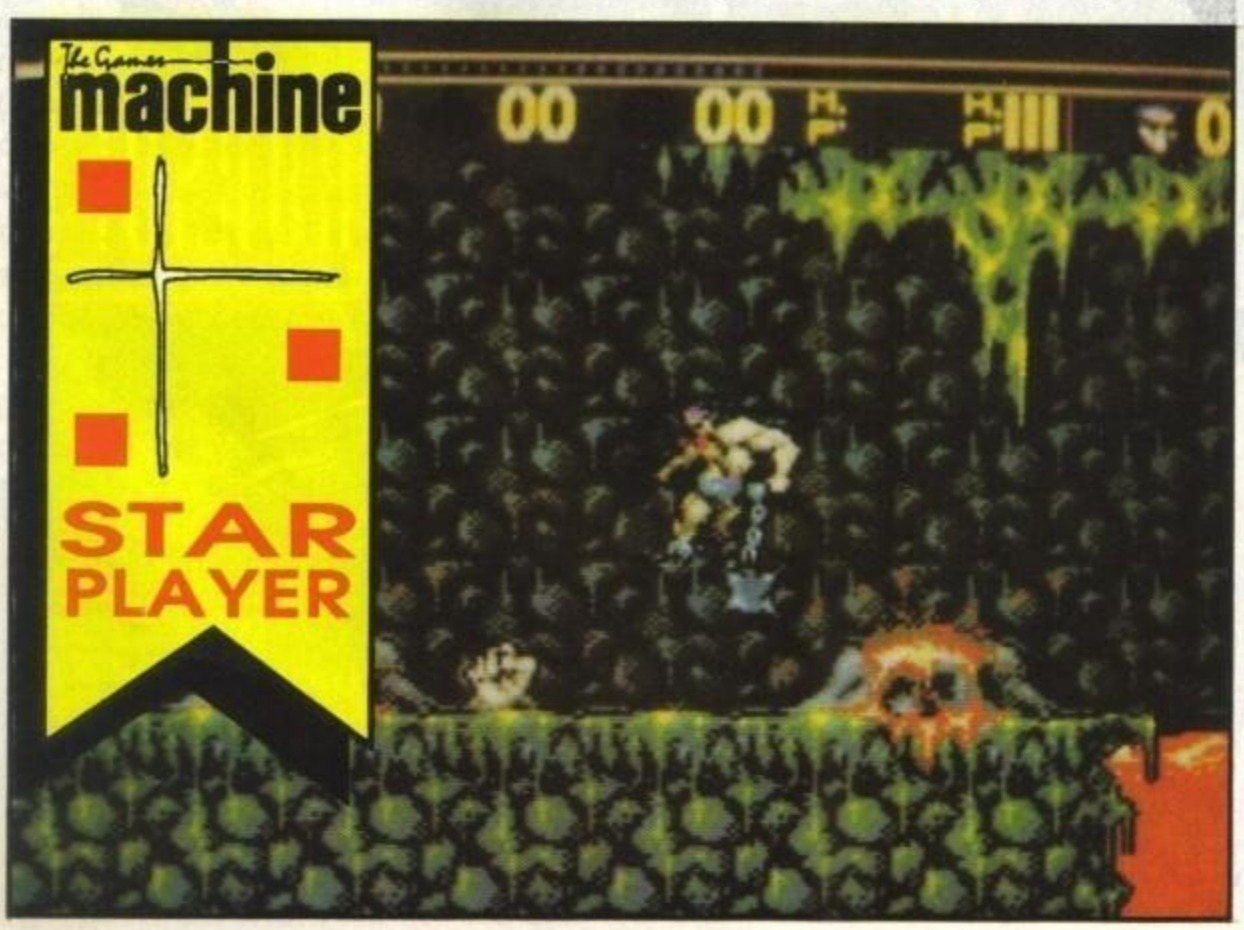
TORVAK THE

Da sempre (o quasi) tutti quanti sembrano lamentarsi della cosiddetta "mancanza di originalità". Ecco così che sono cominciati ad apparire giochi sempre più bizzarri e fantasiosi che in un modo o nell'altro rappresentavano un passo avanti o magari "di lato" nell'evoluzione del software. Qualcuno però deve aver perso un po' di vista il succo dei videogiochi (che, in fondo in fondo, è il divertimento) ed ecco che si è venuta a formare l'equazione "innovativo = bello - non innovativo = non bello" che NON corrisponde affatto alla realtà, e Torvak The Warrior è qui per dimostrarlo.

Da bravo "classico", Torvak the Warrior può vantare anche una bella trama scontata: il nostro eroe, Torvak appunto, dopo aver passato cinque anni in una guerra devastante, sta tornando a casa con la ferma intenzione di dimenticare qualsiasi forma di violenza quando si accorge che nel suo villaggio qualcosa non va. Gli abitanti infatti dovevano essersi alquanto impigriti, nessuno infatti si è alzato da terra per salutare Torvak sebbene qualcuno stesse sdraiato nelle pose più scomode. A quanto pare poi nessuno si era fatto il bagno da mesi perché puzzavano tutti come dei cadaveri e evidentemente non avevano avuto voglia di spegnere il camino visto che le capanne erano tutte bruciate. A questo punto a Torvak è venuto un sospetto, che siano stati trucidati (sveglio, eh?). Pareva proprio di si, visto che da tre quarti d'ora il saggio del villaggio si sgolava a ripeterlo nell'orecchio di Torvak e di solito il vecchio non era tipo da scaldarsi tanto.

Due giorni dopo Torvak finalmente è arrivato a una conclusione: un certo signor Mago Cattivo era passato di lì con il suo esercito e non aveva trovato niente di meglio da fare di ammazzare tutti. Il mago in questione però aveva fatto i conti senza l'oste, in questo caso Torvak, e tra poco ne avrebbe pagato le conseguenze.

Dopo questa (non molto) breve introduzione, passiamo a parlare della struttura del gioco: Torvak non è altro che un beat'em-up fantasy in stile Rastan, ovvero uno di quei generi che va fortissimo in sala giochi e che tutti poi denigrano per "mancanza di profondità". Sei livelli a scroll multidirezionale, ognuno diviso in quattro parti, formano il tragitto di Tor-



Amiga

Torvak, nella sua assoluta semplicità e linearità, è perfetto. Non pretende di offrire ore e ore di intricati misteri, non ingaggerà furiose battaglie con il vostro cervello, non afferma di essere "il primo gioco in assoluto a..." e così via, in definitiva non ha pretese. Possiamo considerare Torvak The Warrior come un vero e proprio coin-op, veloce e immediato. Per quanto riguarda la realizzazione, niente da dire: sprite e fondali ben definiti e sgargianti, effetti molto carini e musica OK. Lo scroll forse non è il massimo e l'area dello schermo utilizzata non è molta, ma non ci si fa caso anche perché in fondo in fondo sono inezie. L'unico, grande, difetto è il fatto che con i power-up si è praticamente invincibili e senza si è in svantaggio. Ad ogni modo, con un po' di pratica si può supplire allo svantaggio contando soprattutto che una vita dura un bel po' grazie all'energia abbondante e rifornita costantemente. I fan di Rastan hanno trovato pane per i loro denti, gli altri hanno semplicemente trovato un buon gioco.

Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

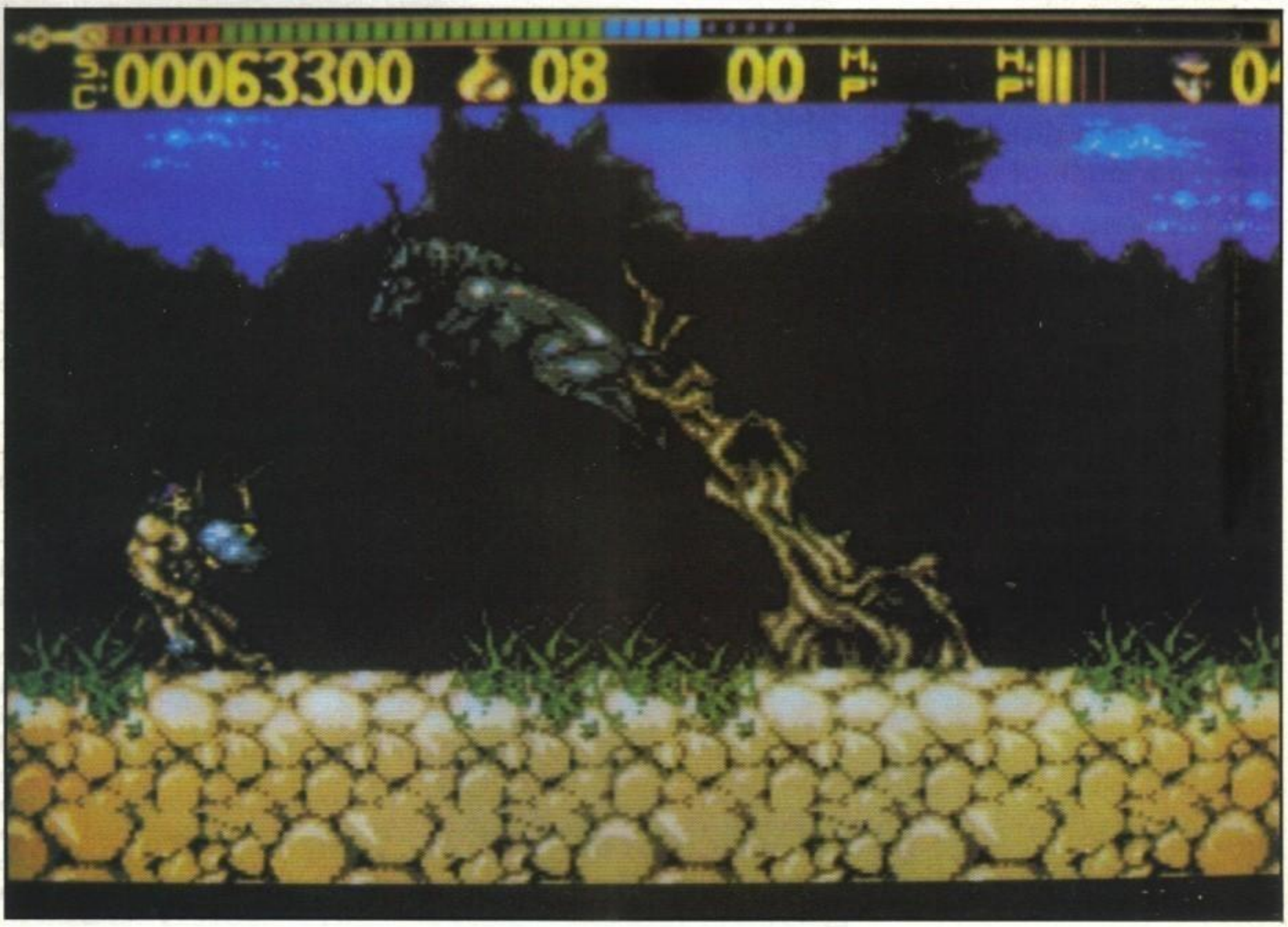
http://www.oldgamesitalia.net/

WARRIOR

vak verso il mago assassino, e sono rispettivamente il villaggio natio, infestato da orchi, uomini-roccia, vespe assassine, vermi giganti (bleah!) e bruchi velenosi; la palude, piena di zombi, piranha che saltano, pipistrelli verdi (!?!), uomini-topi e mostriciattoli vari; le montagne, con scorpioni, trilobiti, aquile e goblin; la jungla, con una razza di donne guerriere simili alle amazzoni e per finire il castello del Negromante, che non vi posso descrivere bene perché non ci sono arrivato (boo, sigh, sniff).

Come vi ho già detto, ogni livello è diviso in tre sotto-livelli più un mini quadro dove si deve affrontare una gigantesca abominazione creata dal mago, che sono in ordine un cervo gigante, una specie di uomo insetto, un grifone, un drago e un serpente. Nel sesto livello dovrete ammazzare il mago in persona, che anche lui come abominazione non scherza.

Per potersi far strada in tutto questo macello Torvak inizialmente ha a disposizione un'ascia bipenne, che pur essendo molto "kitsch" è poco affidabile, poco potente è colpisce solo a distanza molto ravvicinata. Fortunatamente per strada è possibile trovare altre armi, come una spada (buona sotto tutti i punti di vista e colpisce anche in basso a differenza dell'ascia), un martello da guerra (lento e a corta distanza ma molto efficace nel "corpo a corpo") e una morning star, la migliore arma in circolazione (almeno in Torvak), a lungo raggio e comoda sia a breve sia a lunga distanza. Per quanto forte e potente però possa essere l'arma Torvak è pur sempre in svantaggio a causa dell'inferiorità numerica (uno contro un sacco) ed ecco che tornano utili gli svariati power-up nascosti dentro alcune pietre: spaccando le pietre in questione con uno o due colpi bene assestati appaiono capsule che aumentano la resistenza di Torvak, gli ridanno energia, aumentano la capacità di infliggere danno e permettono di sferrare colpi a una velocità superiore (molto utile). Ogni tanto poi oltre a queste capsule appare una boccetta lampeggiante, che, una volta raccolta, fornisce cinque o dieci (a seconda) "incantesimi" per il potenziamento dell'arma che si possono attivare tenendo premuto il pulsante di fuoco. Grazie a questi "incantesimi" Torvak è capace di scagliare a grandi distanze la sua arma moltiplicando per cinque o dei volte il danno (un incantesimo funziona per un singolo colpo) oppure la può "sbattere" sul terreno con un effetto simile ad una smart-bomb.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLI

Regola 1: Non esporli mai alla luce diretta del sole.
Regola 2: Non permettergli in alcun caso di entrare in contatto diretto con l'acqua.
Regola 3: Per nessuna ragione dategli da mangiare dopo la mezzanotte.
"Bravo Max! Questo sì che si chiama parlare, ecco quello che bisognerebbe fare a tutti coloro che non acquistano TGM regolarmente ogni mese... ". Sarà, il capo ha sempre ragione, ma a dire il vero io stavo parlando di tutt'altro argomento...

... Dopo poco più d'un lustro sono ritornate sugli schermi di tutto il mondo le più crudelmente sadiche e allo stesse tempo accattivanti creature che abbiano mai recitato come protagoniste nel cosmopolita ambiente cinematografico. Riprendiamo comunque da dove li avevamo abbandonati la prima volta, dopo aver pressoché devastato l'intera cittadina di Kingston Falls la popolazione locale era finalmente riuscita a sbarazzarsi almeno apparentemente di tutte questi terribili esseri saltati fuori così all'improvviso, mentre il piccolo e tenero Gizmo, ultimo esemplare della razza dei Mogwai, era stato recuperato e quindi gelosamente custodito nelle sicure ed esperte mani di Mr.Wing, proprietario del tenebroso negozietto di Chinatown nel cuore di New York. Ed è a questo punto che le cose iniziano a non andare nuovamente per il verso giusto, ci pensa

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NS 2

infatti un ricco industriale, certo Daniel Clamp, che vuole costruire un mastodontico centro commerciale proprio dove sorge il negozietto di Mr.Wing, il quale, come prevedibile, si oppone categoricamente. Ma gli anni si fanno sentire per tutti e così quando l'anziano cinese muore Clamp Plaza diventa ben presto realtà; quel che è peggio però è che il magnate senza scrupoli riesce a mettere le mani anche sul povero Gizmo che decide di sottoporre a vari esami di laboratorio nel tentativo cercare di capirne la razza d'appartenenza. Per una serie di coincidenze accade poi che Billy Peltzer, l'ex proprietario di Gizmo, e la sua fidanzata Kate trovano lavoro entrambi nel sopracitato grande magazzino ed è così che Billy sentendo per caso un giorno un uomo delle pulizie canticchiare la canzoncina abituale del piccolo batuffoloide capisce che il piccolo Mogwai doveva essere custodito da qualche parte nell'edificio e una volta trovato lo libera nascondendolo al sicuro in un cassetto della sua scrivania. A questo punto avviene però il fattaccio, Gizmo decide infatti di esplorare l'ufficio del padroncino e inavvertitamente finisce per bagnarsi generando così quattro nuovi tipi di Gremlins che come da copione non si rivelano essere troppo socievoli scaraventandolo immediatamente nel condotto dell'aria prima di iniziare la loro opera distruttiva in giro per il Clamp Plaza. Ben presto la situazione degenera in modo preoccupante anche perché i quattro capostipiti si moltiplicano vertiginosamente e come se non bastasse mettono sottosopra anche il laboratorio di ricerche scientifiche ingurgitando strane pozioni chimiche che danno il via a tutta una serie di imprevedibili mutazioni genetiche. Nel giro di una notte tutto l'edificio è completamente nelle mani di orde intere di Gremlins scatenati che se non saranno fermati in tempo rischiano di demolire l'intera metropoli. E siamo così finalmente giunti al fatidico momento nel quale tocca a voi risolvere brillantemente la situazione vestendo i panni dell'intrepido Billy all'interno dell'enorme magazzino.

Il gioco si articola in cinque schermi ambientati in piani diversi della costruzione e abitati dai più svariati tipi di Gremlins omicidi (si spazia da quello rincitrullito che rotola su stesso, a quello sul razzo, quello elettrico, quello sul trampolo saltellante, quello che spara, quello dotato di jet-pack, quello sullo skateboard, l'affascinante miss che distribuisce calorosi baci a tutti e via dicendo), prima di poter entrare nell'ascensore che vi porterà al piano superiore dovrete però prima raccogliere entro il tempo limite dei particolari oggetti indispensabili alla risoluzione del gioco; la cosa potrebbe essere inoltre non troppo agevole per via della loro dislocazione che vi costringerà ad arrampicarvi su quello che trovate a disposizione, nel frattempo non mancano le bizzarre armi supplementari da raccogliersi (telefoni, frisbee, torce elettriche, pomodori...) o altre icone bonus fra cui anche Gizmo che si paracaduta dall'alto ripulendo momentaneamente lo schermo da tutti le creature che lo infestano. Visto come stanno le cose è proprio una fortuna che gli uomini non si moltiplicano così vorticosamente al contatto con l'acqua come i Gremlins, anche se forse qualche d'uno fra tutti coloro che affollano la metropolitana al mattino "a naso" non ne deve essere troppo sicuro...

Amiga

Come accade spesso nel mondo del cinema, anche quello dei videogames numero 2, 3, 4, ecc... non convince troppo. Gremlins 2 è uno spara e fuggi a scorrimento orizzontale che non trovo troppo convincente. Il gioco ha un'introduzione accattivante e ha anche diversi spunti umoristici. In definitiva però l'ho trovato ripetitivo, e questo gli è costato molto nel punteggio. Tale e quale al film: un seguito che niente aggiunge e niente toglie a quello che già c'era.

Globale 68%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Michael J MOONW

Are you OK, Annie? Oow! Aaw! Uuh! Who's Bad? Uff, è dura la vita del fan-tipo di Michael Jackson. Mentre più o meno i fan degli altri divi possono imitare discretamente i propri idoli, Wacky Jacko è decisamente più faticoso da "emulare", grazie soprattutto ai suoi urlettini, le mosse strane e il modo di ballare. Che ne direste perciò di smetterla di dimenarvi e lasciare che il Megadrive faccia tutto per voi?

Il gioco prende spunto dallo strafamosissimo (nonché mediocre) film di Jacko. Come parecchi di voi avranno potuto vedere, nel film Michael era amico di una banda di ragazzini, ed è su questo che è cenrato tutto il gioco.
Una moltitudine di bimbe sono state infatti rapite da Mr. Big, un crudele trafficante di droga ricchissimo e con una potentissima organizzazione criminale. Voi, nei panni di MJ avete deciso di andare a salvare i marmocchi e nel frattempo (già che ci siete) sgominare quel ciccione di Mr. Grosso.
Cominciate dal quartier generale in città di Mr. Big, il Club 30, vero e proprio Nigh Club anni '30 con tanto di gangsters in gessato, donnine allegre con il boa di struzzo, tizi con bretellone che giocano a biliardo e juke-box d'epoca.

L'azione è visualizzata di lato con uno spaccato della costruzione a più piani. In questa costruzione ci sono numerose porte e finestre dietro alle quali si possono trovare alcune delle ragazzine che devono essere liberate per potersi confrontare con i"cattivi di fine livello", che spesso e volentieri sono nemici comuni che arrivano a folti gruppi e velocemente. Per liberarsi appunto di questi cattivi Michael può far uso di una specie di cristalli svolazzanti che libera ogni volta che sferra un calcio o fa altre cose un po' difficili da spiegare che ricreano le movenze varie dei suoi balli. Inoltre può utilizzare la sua energia in un modo mlto proficuo, ovvero consumandone una piccola frazione MJ si gira su sé stesso "spintonando" quelli che lo toccano, con un quarto lancia il cappello (nota arma molto pericolosa) e con metà fa balare tutti i presenti fino allo svenimento.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ackson's ALKER

Megadrive

Aiutato da questi speciali poteri Michael potrà farsi strada nei cinque livelli presenti (il Club 30, con Smoth Criminal di sottofondo, la strada con Beat It, il cimitero con Another Part Of Me, le caverne con Billie Jean e la base segreta con Bad), pieni zeppi di mostriciattoli vari come ragni, zombi, cani, corvi e esseri umani (questi poi...). Da notare che tutti quanti ballano quando si usa metà energia, è veramente uno spasso vedere i ragni che si dimenano.
L'ultima sezione invece è uno shoot'em up in simil 3D, con voi a bordo dell'astronave di MJ che date la caccia a Mr. Big circondato da moltissimi scagnozzi, ambientato nello spazio profondo con come unico fondale le stelle.

Sparpagliato Mr. Big potrete gustarvi la sequenza finale con MJ che balla insieme a un ragazzino (un po' grassoccio, in verità).

Sega

Michael Jackson è senza dubbio un personaggio pieno di inventiva, e questo gioco disegnato da lui è un po' la prova. La struttura non è molto originale ma può vantare un'animazione mozzafiato, un'azione veloce e a volte frenetica e alcuni veri e propri tocchi di classe. Il sonoro ovviamente è curatissimo, con riedizioni dei suoi pezzi più famosi e effetti digitalizzati. Senza dubbio piacerà da matti ai fan di MJ, anche gli altri però non lo devono sottovalutare: è raro vedere un prodotto così curato. Provcatelo e non ve ne pentirete.

Globale 91%

SEGA Megadrive **NEO-GEO** PC Engine

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6 - C. Magnago (VA)
Tel: 0331-204074

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80 - Besozzo (VA)
Tel: 0332-970189

NOVITA' MEGA DRIVE
Wonderboy in Monster Lair
Dynamite Duke
Strider
Arrow Flash
Granada
Galares
Atomic Robo-Kid
Samél Samél Samél
Shinten Myoom
Shadow Dancer
Darius Special
Rainbow Island +
Fat Man
Super Air Wolf
Elemental Master
Dangerous Kid
Spiderman
Palmer Tour Golf
Dick Tracy
Hard Drivin'
Crack Down
Ringside Angels
Gain Ground

PC ENGINE
Super Thunder Blade
Avenger
Batman
Aero Blaster
Cyber Combat Police
Flying Amark
Champion Wrestle
Down Load II (CD)
Cadash
Chase H.Q. II
Out Run (S.Graphx)
Crazy Rallie Car (CD)
Valis III (CD)
Legion (CD)
Burning Angels
Hurricane
NCS Kung Fu (CD)
Puzznic
Die Hard
Walabi
Gun Head II
Son of Dracula
Out Run
Run Man (CD)
Alice in Wonderland
Violet Warrior
Saint Dragon

MASTER SYSTEM
Operation Wolf
Golden Axe
Double Hawk
Assault City
Battle Run
R-Type
After Burner
Chase H.Q.
Golf Mania
Basket Ball Nightmare
Monaco G.P.
Salomon No Case
World Grand Cup Italy
World Games
Summer Games
Tennis Ace

GAME BOY
Batman
Spiderman
Teen Age Mutant Ninja Turtles
Lupin III
Cosmotank
Fortress of fear
Snoopy
Popeye
Fist of North Star Ken
Double Dragon
Motor Cross Maniac

ATARI LYNX
Rygar
Slime World
Road Blaster
Xeno Phobe
Paperboy
Vindicator
Soccer
Hard Drivin'
Klax

NEO GEO
Super League Golf
Baseball
Magician Lord
Riding Hero
Ninja Combat
Nam 1945
Super Spy
Cyber Lips
Bowling
Joy Joy Kid

SUPER FAMICOM
F -0
Super Mario World
Gradius III
Ghouls & Ghosts III
Final Fight
R-Type II

GAMATE
Wittapy Apee
Baseball
Tennis
Tornado
Bobby is Going Home
Encounted Bricks
Pumpkin Myth
Ball Storming
Bumbif Rfe
Mighty Tank

...e tanti altri

MS-DOS Compatibile 286 16 MhZ - 40 Mg. HD - 1 Mg. RAM - Super VGA 1024 x 768 Monitor Multi SYNC a colori - Drive 3 1/2 o 5 1/4 L. 2.990.000 IVA inclusa

PC ENGINE GT: TELEFONARE!!!

LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - GAMEBOY - SUPER FAMICOM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTUAL SCREENSHOT/LAGO PER AMIGA L. 29.000

HEREWI THE C

Avete chiesto la lente d'ingrandimento in prestito a vostro nonno che così non può più leggere il giornale? Bene, perché adesso hanno inizio le indagini!

Herewith The Clues! è un gioco poliziesco, un vero e proprio "giallo" che vi vedrà protagonisti assoluti perché sarete voi a smascherare il colpevole.

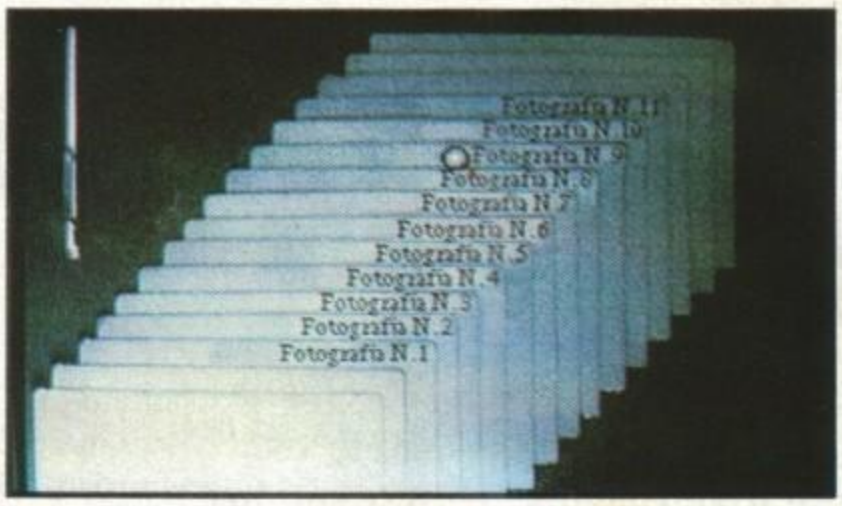
Tutto ha inizio negli anni '30, quando Dennis Wheatley, stufo di fare il negoziante di vini, si decide a scrivere romanzi gialli che ottengono un notevole successo. Fu nel 1936 però che a Wheatley e a un certo Links venne l'idea: quella di allegare ai romanzi tutti gli elementi utili a inserire il lettore all'interno della vicenda. E così nacque il primo "giallo con indizi" della storia. Capelli, bossoli, pezzi di stoffa, peli, forcine per capelli, bottoni, lettere, buste, biglietti vari e mille altri oggetti importanti per risolvere l'intricata matassa, tutti a disposizione del lettore che diventa in questo modo un vero protagonista.

E' un'idea straordinaria che in un anno fa vendere all'editore ben 250.000 copie del libro "attivo" traducendolo fra l'altro in ben 8 lingue! Se siete appassionati di questo genere di romanzi e siete fortunati, potrete ancora trovare qualche copia di queste novelle in una ristampa di Mondadori di qualche anno fa. Io, per esempio, ne ho una di Sherlock Holmes intitolata "Uno Studio In Rosso", un rac-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TH CLUES



conto giallo fatto di dossier, indizi, biglietti da visita, lettere, telegrammi e mille altri oggetti necessari a trovare il colpevole. Ma torniamo al nostro Herewith The Clues!

Herewith The Clues! è uno di questi gialli apparsi alla fine degli anni '30 e riproposto in modo intelligente sul computer. Lo scopo è quello di trovare fra 16 possibili sospetti l'omicida di Serge

Orloff il padrone di un club privato molto alla moda che funge anche da quartier generale dell'IRA, l'associazione sovversiva contro la Gran Bretagna.

Sembra un regolamento di conti, ma al vostro occhio esperto non sfugge nulla e siete certi che sia proprio uno dei membri dell'IRA ad aver attuato l'uccisione.

Avete così a disposizione fotografie, dossier della polizia inglese, schedari, mappe, oggetti vari per trovare il colpevole. L'unica differenza sta nel fatto che mentre nella versione originale del racconto gli indizi erano veri, qui li ritrovate tutti digitalizzati in bianco e nero sul computer e analizzabili con il mouse.

Una volta caricato il programma vi ritroverete di fronte alla vostra scrivania piena di fogli, lettere, oggetti, fotografie e una tazza di caffè. Volete allora leggere un rapporto? Cliccate col mouse sul rapporto e... Voilà, il rapporto arriva in primo piano pronto per essere letto. Volete proseguire la lettura del secondo foglio? Ok, premete sull'orecchia del foglio che state leggendo e magicamente girerete pagina! Divertente! In oltre mentre leggete i vari rapporti quando nel testo ci sono riferimenti a personaggi o oggetti vi basterà cliccare col mouse sul nome del personaggio o sull'oggetto per richiamare immediatamente la foto o il dossier relativi al nome selezionato. Una sorta di giallo interattivo, quindi, dove sarà facile muoversi fra gli indizi e arrivare a una conclusione non semplice.

Per risolvere il mistero dovrete leggere con attenzione ogni cosa: i rapporti della polizia, gli archivi dei personaggi, la descrizione degli oggetti ritrovati sul luogo del delitto, non vi deve sfuggire nessun particolare e, una volta trovata la soluzione, non vi resta che compilare il foglio allegato alla confezione e spedirlo alla Lago che vi premierà inviandovi a casa un omaggio e la soluzione completa del giallo. Ah! Dimenticavo, l'omaggio è SOLO per chi individua correttamente colpevole e movente, agli altri resta solo la soluzione!

Altre Versioni

Herewith The Clues! esiste anche nelle versioni PC ed ST, non le ho viste ma credo che non cambi molto poiché sostanzialmente il gioco è fatto di immagini digitalizzate. L'unica cosa che cambia è il prezzo: 39.000 lire al posto di 29.000.

Amiga

La Lago si sta buttando sempre di più sulla distribuzione esclusiva del software (Future Wars, Guerrilla in Bolivia) e quando necessario traduce tutto. Come in questo caso. Herewith The Clues! è interamente in italiano e voi non dovrete impazzire per leggere gli accurati dossier. E' tradotto molto bene e non ho visto errori d'ortografia come purtroppo succede nelle traduzioni. Io ho visto l'originale inglese, quello degli anni '30, ed è divertente e interessante il modo di come sia stato trasportato su computer. L'unica pecca è nel fogliettino del manuale che non dà notizie fondamentali, come quella di cliccare sui nomi e oggetti che appaiono nel testo dei dossier per visualizzarli, cosa che ho scoperto giocando e che è di notevolissima importanza. E' un giallo appassionante con una storia densa di spessore che vi coinvolgerà. Certo, una volta risolto è tutto finito, ma a volte è così anche nelle avventure. Gli appassionati dei polizieschi si troveranno coinvolti, anche se purtroppo mancano gli indizi veri, come nei gialli della Cobra Soft (Murder On The Atlantic e Murder In Venice) dove nella confezione erano contenuti tutti gli oggetti (quelli che in questo gioco sono digitalizzati). Gli effetti sonori sono pochi ma molto efficaci e manca una colonna sonora che forse avrebbe dato un tocco in più a tutta la storia.

E' un giallo per adulti a un prezzo accessibile e vale la pena spenderci qualche nottata, magari con un amico, per analizzare insieme tutti gli indizi. Io ho un sospetto e ho inviato alla Lago il foglietto con la mia soluzione: vi saprò dire se ho azzeccato, ma ho i miei dubbi!

Globale 78%

http://www.oldgamesitalia.net/

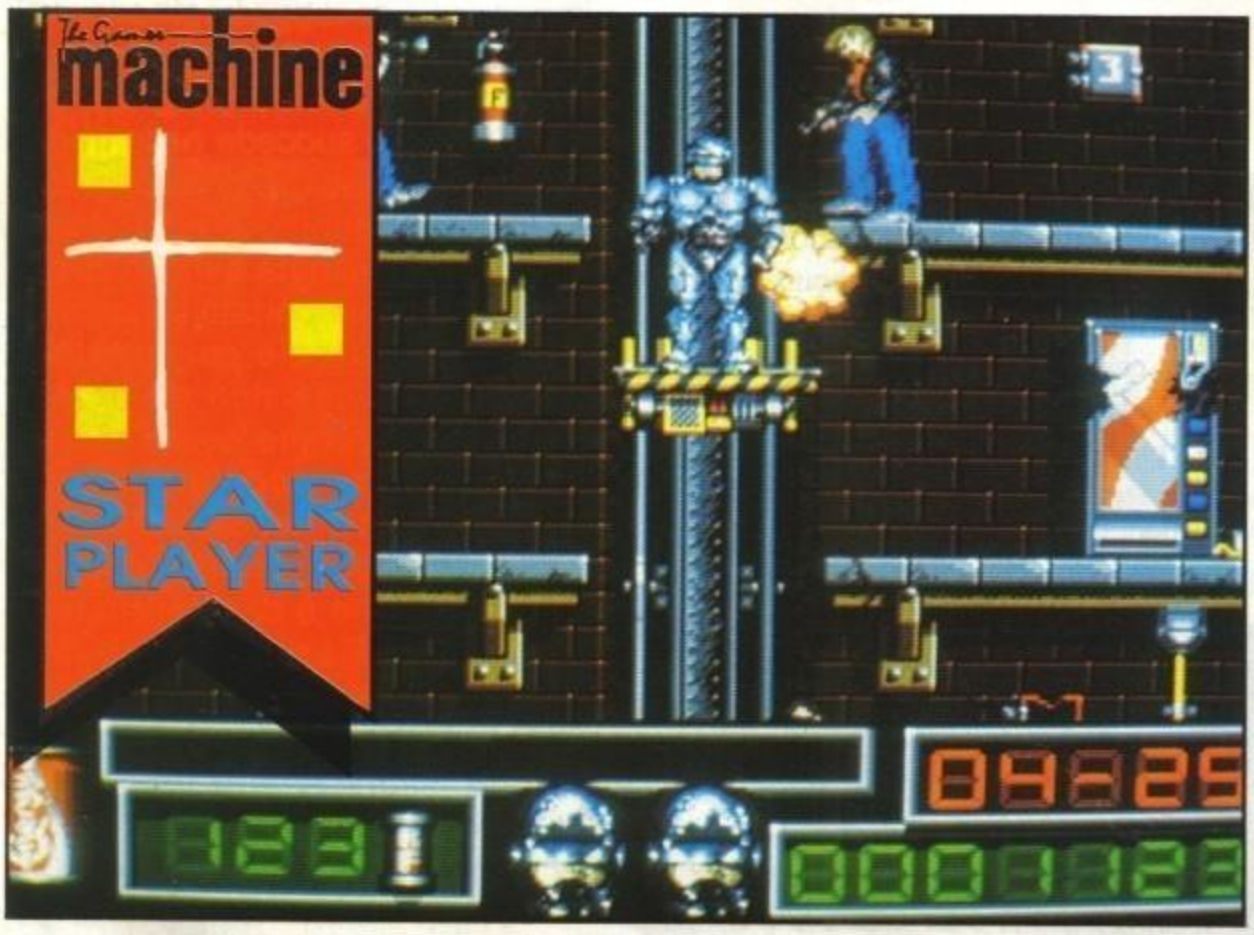
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN PER AMIGA

RoboCop II

E' tornato per proteggere gli innocenti! E stavolta ha portato con sé suo padre... Per la serie "Avete visto il film ed ora giocate il videogame" ecco a voi, in tutta la sua magnificenza, Robocop 2! Se solo il gioco utilizza un decimo degli effetti speciali del film, possiamo essere sicuri di avere tra le mani un futuro best-seller!



Nel 1987 un giovane, chiamato Peter Weller, fece la sua apparizione in una produzione fantascientifica dal budget non elevatissimo, ma che sarebbe sorprendentemente diventata il successo cinematografico di quell'anno. Prima ancora che si sentisse parlare del film nel Regno Unito, la software house il cui quartier generale è situato in quel di Manchester, la Ocean, aveva acquistato i diritti per poterne realizzare una versione per computer. Nel frattempo avevano firmato contratti a destra e manca per un subappalto per un coin-op basato sul medesimo film e per un'eventuale conversione. Il film in questione era, ovviamente, Robocop ed il successo ottenuto dal rispettivo videogame della Ocean ha superato persino quello della pellicola cinematografica. Da quando è entrato in classifica, due anni fa, ha polverizzzato tutti i record precedenti e ancora adesso, dopo 94 settimane, sembra non perdere alcun colpo!

Un film di questo genere doveva per forza avere un seguito, anche perché lo voleva il pubblico. Naturalmente ciò è avvenuto, seppur tre anni più tardi. Andiamo a scoprire il risultato...

La "nuke" (lett. "bomba" Ndt) è una droga talmente potente che deve essere iniettata mediante un cilindro a gas. S'è diffusa molto rapidamente in tutta la città ed ora ad ogni angolo di strada si incontrano criminali resi folli da questa droga. Il commercio della nuke ruota attorno ad un criminale pazzo chiamato Cain e l'OCP (Omni Consumer Products) vista la situazione di Detroit, ormai prossima alla bancarotta, spera di ridurre la città ad uno squallido possedimento privato.

Non resta che mandare Robocop! No, mi dispiace: Robocop è stato fatto preda da Cain ed i suoi scagnozzi ed è stato smontato pezzo per pezzo e ridotto ad un rottame. Ma niente paura, perché il poliziotto mezzo uomo e mezzo macchina è stato portato all'OCP e lì ricostruito. Urrà! Però, perché c'è sempre un però, una scienziata dell'OCP ha riprogrammato il nostro eroe affinché smetta di combattere il crimine. Buuuuu! Ma... Sorpresa! Robocop riacquista le proprie facoltà mentali e, con l'aiuto della polizia che ha accolto il suo rientro positivamente, uccide Cain e la sua gang.

Ma... (un'altro ma!) il cervello di Cain s'è salvato! Così la scienziata dell'OCP, una vera birbante, innesta il cervello del criminale, ancora sotto gli effetti della droga, in una mostruosa macchina d'alta tecnologia ed è così che prende vita Robocop 2!

Il primo livello è ambientato nei pressi del fiume Rouge: la missione è distruggere il laboratorio che produce quotidianamente immense quantità di droga letale. Inutile dire che voi controllate Robocop e

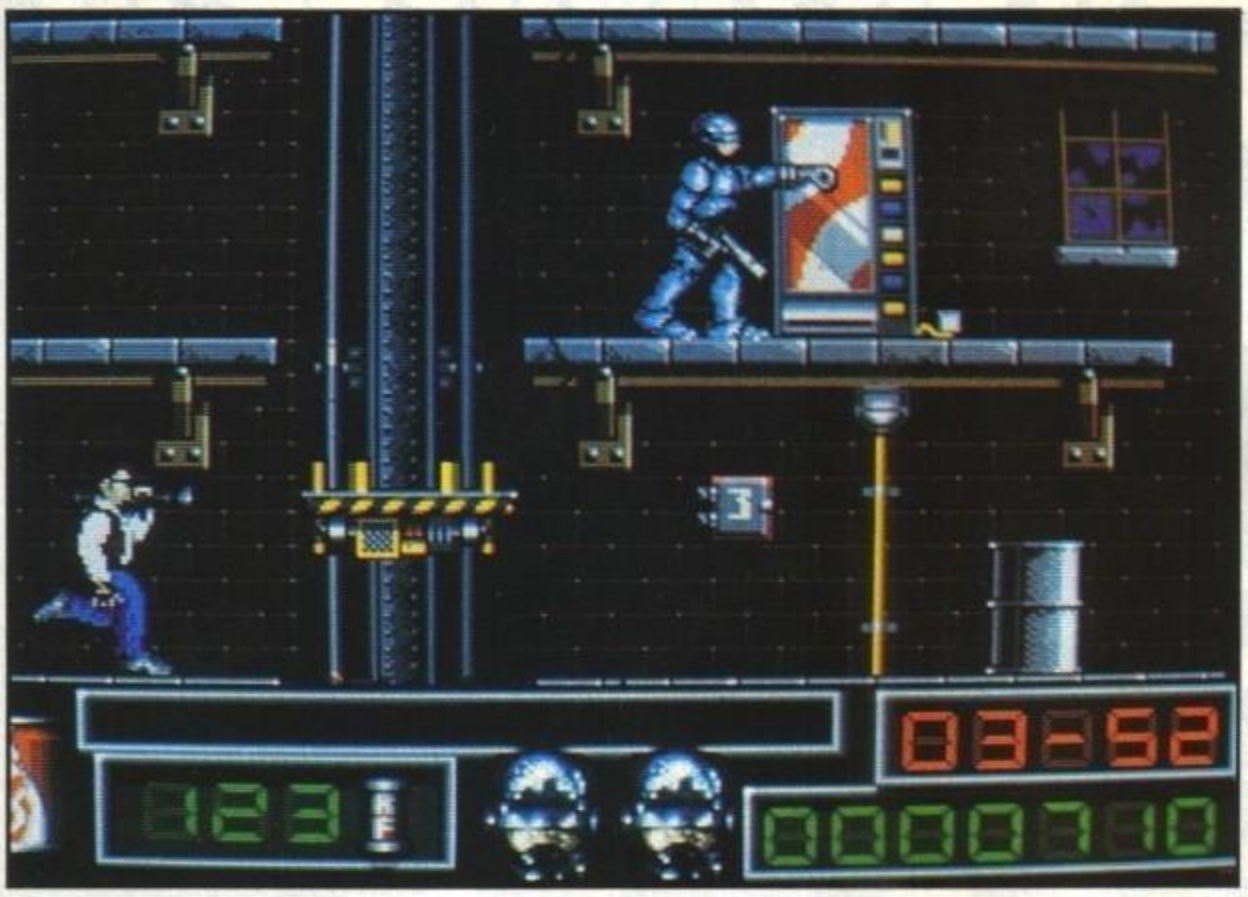
che dovete blastare tutti i nemici, oltre ai contenitori sui muri che aumentano il livello dell'energia. Attenzione però, perché non tutti celano extra benefici: certo, potete trovare optionals utili come il fuoco rapido o un bel fucile a pompa, ma potete anche trovare il reverse fire o icone che diminuiscono il tempo a vostra disposizione. In ogni caso finite il livello prima che il cronometro raggiunga lo zero e riceverete un bonus.

Fra un livello ed il seguente è presente una schermata statica che unisce idealmente i vari stage insieme e continua la trama del film attraverso il gioco. Queste, insieme ad altre schermate speciali (come quella in caso di Game Over) sono state digitalizzate direttamente dal film (vedi nota in queste stesse pagine).

Dopo questi piacevoli intervalli, è la volta di un puzzle: Special FX, autori della

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



conversione, hanno deciso di evidenziare anche la sotto-trama che percorre il film, cioè i continui ricordi che affluiscono nella confusa mente del vecchio Murphy, e di integrarla in un puzzle game in cui vi troverete a lottare contro il tempo, sempre tiranno. In poche parole, dovete muovere un cursore lungo un circuito, collegando alcuni chip di silicio e staccandone altri. Man mano che si avanza, il percorso coperto diventa "off limits", cosicché non si può passare o attraversare aree già percorse. Questo puzzle è già un gioco avvincente da solo! Terminato ogni stage vedrete una foto di un ricordo di Murphy (ad esempio alla fine del secondo puzzle game è presente una foto che rappresenta la moglie di Murphy). Ottenete tutte le foto ed avrete ricostruito la memoria di Robocop!

Un altro sottogioco è una variazione del poligono di tiro visto nell'originale: questa volta vedete muoversi per lo schermo alcune sagome ed il vostro compito è di colpire i cattivi della situazione, risparmiando ovviamente gli innocenti. Al termine della sezione (la cui durata è di circa due minuti) viene calcolata una percentuale di precisione. Se il risultato è buono viene aumentata la potenza di tiro ed i colpi sparati nei livelli seguenti saranno più efficaci.

Il secondo livello prende vita all'interno di una ex fabbrica di birra: qui dovete evitare tini colmi di tale bevanda, barili che rotolano a destra e manca e le gocce che possono rovinare la vostra lucente armatura. Nel caso ciò non accada e perdiate una vita, uno degli elmetti di Robocop, che rappresentano le vite a vostra disposizione, scomparirà per far posto all'ignudo cranio di Murphy. Al termine del livello, ecco l'immancabile scontro con l'incarnazione umana di Cain, ancora lungi dall'essere impiantato in Robocop 2.

Finalmente arriva il livello tre, ambientato all'esterno di un edificio nel centro di Detroit: i nemici arrivano in sella a potenti centauri Harley Davidson, ma molti altri saltano fuori dai tombini. Come se ciò non bastasse, dovete confrontarvi con piccoli robots mortali, lanciarazzi, mortai ed altre amenità. E' dura fare il poliziotto, eh?

Potreste anche trovarvi contro il buon vecchio ED 209! E cosa ci fa qui? E chi lo sa, devo ancora vedere il film (non c'entra assolutamente niente, se proprio vi interessa! Comunque nel caso non appaia c'è sempre Robocop 2 con cui confrontarsi!

Amiga

Robocop 2 è un beat'em up giocabilissimo con un'innovativa sezione puzzle. E' duro, divertente ed estremamente ben presentato: sopratutto il puzzle game è particolarmente avvincente.

Ad essere sinceri, il gioco perde un po' del suo fascino per ciò che riguarda l'originalità. Si avverte una forte sensazione di deja vu, soprattutto nella sezione del poligono. Comunque, anche considerando questa lieve pecca, Robocop 2 ha una grafica strepitosa, probabilmente la migliore vista su un Amiga dai tempi di Batman (prodotto sempre dalla Ocean). Ogni persona ed ogni oggetto sono animati fino all'eccesso: i barili che si schiacciano quando cadono a terra, ad esempio, sono galattici. Il sonoro è egualmente di alta qualità: le colonne sonore sono cupe ed atmosferiche e lo steso vale per gli effetti ed i rumori. Naturalmente abbiamo già visto tutto ciò (nel primo Robocop ed in Batman), ma d'altro canto un buon gioco verrà caricato più e più volte anche nel lontano futuro, e questa è proprio la ragione dello strepitoso successo riscosso dal primo Robocop, che ancora oggi va fortissimo nel settore vendite!

Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

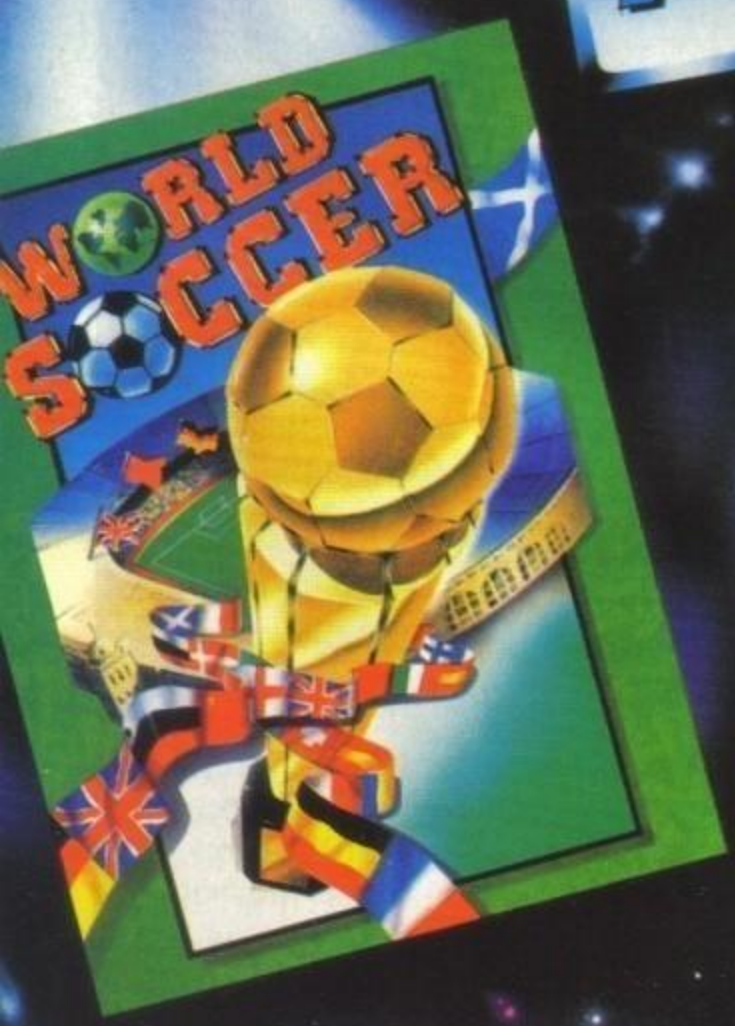
A NEW PLAYER ARRIVES IN 16 BIT BUDGET SOFTWARE

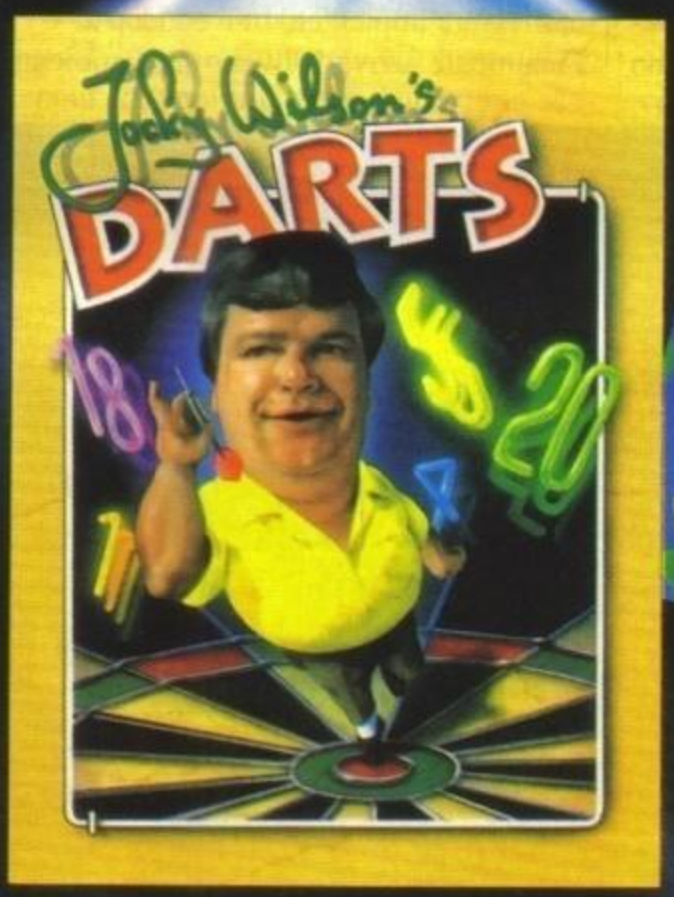
16 BIT

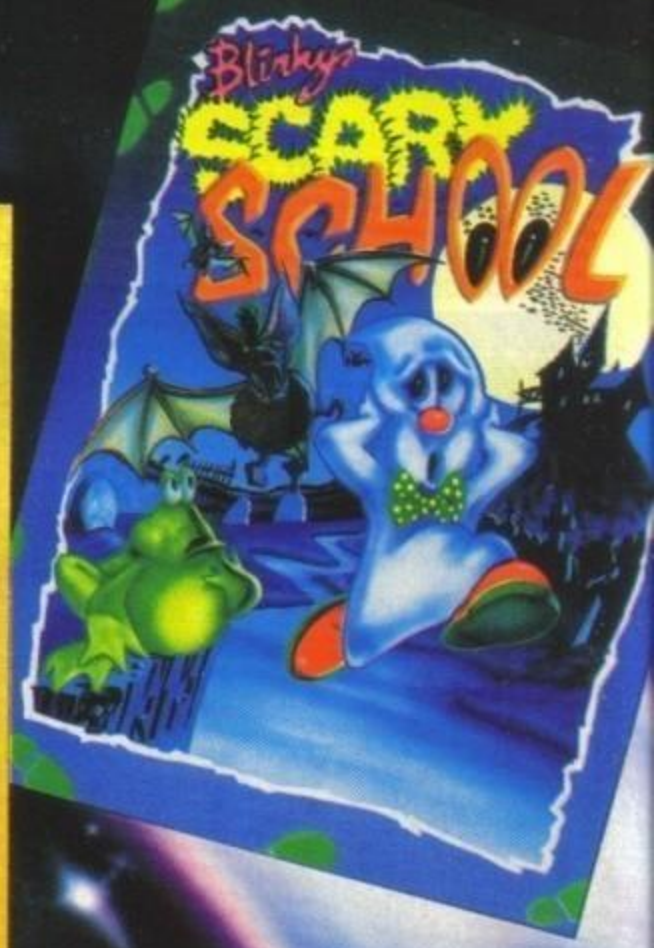
Zeppelin

PLATINUM

AMIGA
L.19.500







SOFTEL

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA : SOFTEL
ROMA — Tel. 06/7231811 FAX 06/72

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUE SOLUZIONI PER DUE OTTIMI GIOCHI: OPERATION STEALTH E TUSKER. UN'ESCLUSIVA DEL...

TGM CHEAT'EM UP

Due soluzioni: che lusso! E che dire della prima? Stavolta due lettori che sono riusciti persino a battere i famigerati BBros risolvendo in tempo record l'ultimo enigma proposto dalla MicroProse. Via alle soluzioni, quindi...

CENTRO SOFT

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

SOFTWARE ORIGINALE DAL 1984
oltre 2000 articoli
LAGO SHOP
Via Napoleona 16 - 22100 Como
Telefono (031) 30.01.74
Aperto al pubblico dal Lunedì al Venerdì

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294
COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA
SOFT center
VENITE A TROVARCI

A BARLETTA
COMPUTER SHOP
PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - AMIGA
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS.TECNICA E CONSULENZA QUALIF.
VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

SOFTWARE ORIGINALE
Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/

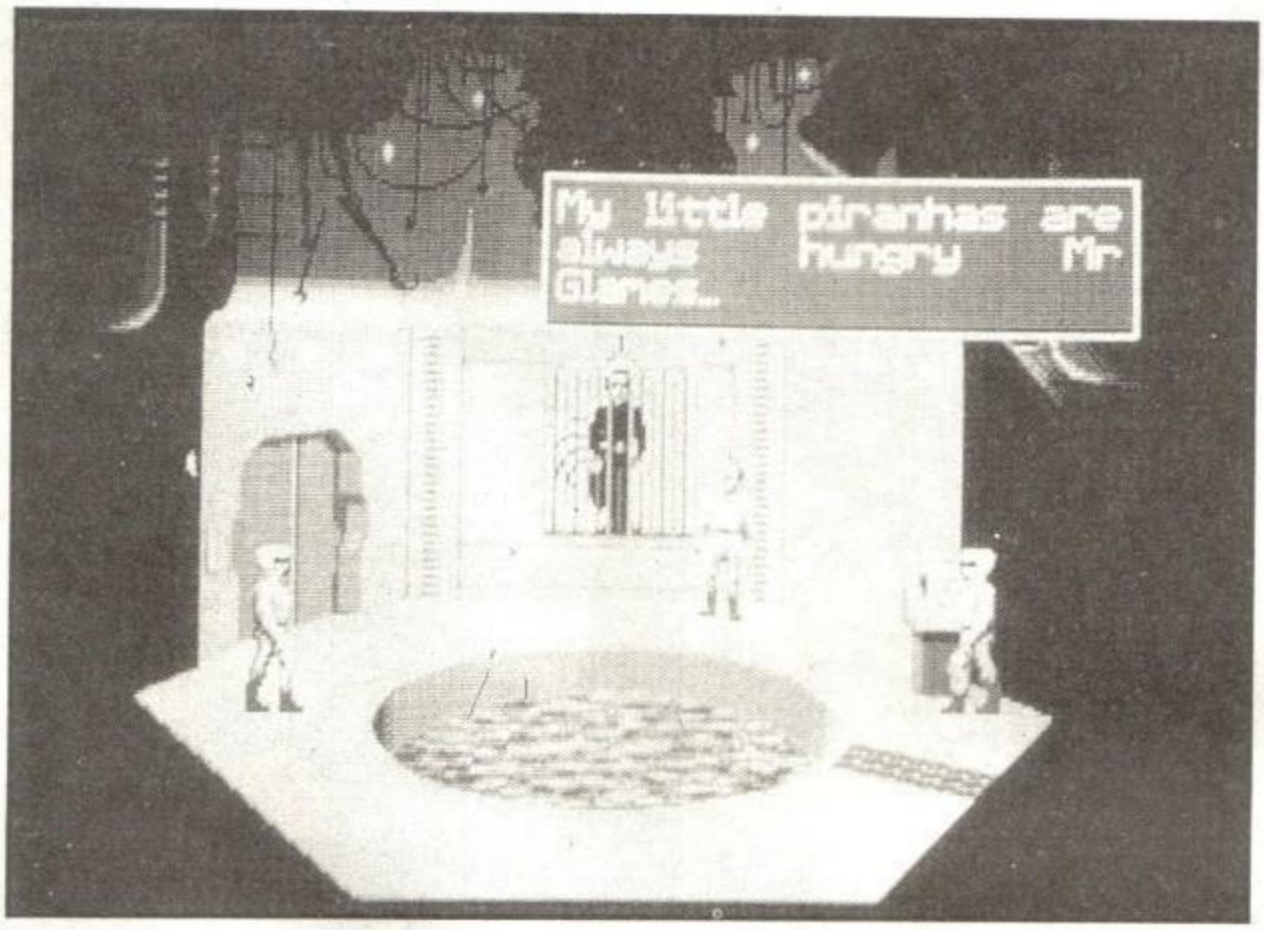
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOLUZIONE DI...

... OPERATION STEALTH !!!

A brevissima distanza dall'uscita della seconda splendida avventura animata della Delphine Software i due inarrestabili lettori FEDERICO BASAGNI e MASSIMO GAIFA sono già riusciti in tempo di record a portare a termine la prima mirabolante missione dell'agente John Glames; per tutti coloro che vorrebbero fare altrettanto, ma si sono invece arenati ad uno dei molteplici enigmi da risolvere ecco la soluzione completa... (Con l'avvertenza preliminare che pur essendo il sistema di controllo molto simile a quello già utilizzato nell'epico Future Wars questa volta è anche possibile esaminare gli oggetti che avete in inventario e soprattutto utilizzare questi stessi per conto loro e non solo se applicati su qualche cosa d'altro)



Terminata la sequenza introduttiva atterrate a Santa Paragua e sbarcati dall'areo dovete sbrigare le pratiche doganali, per prima cosa esaminate il raccoglitore di monete del distributore di giornali e proprio come accadeva in Future Wars (a cui il programma stesso fa un ironico riferimento) ne acquistate una copia, a questo punto andate a sinistra entrando in bagno e quindi chiudetevi all'interno della prima porta che incontrate. Ora potete aprire la valigetta che avete con voi prendendo la penna stilografica e i soldi contenuti nel passaporto americano, quindi utilizzate la calcolatrice per aprire lo scompartimento segreto dove trovate un passaporto falso e una macchina falsificatrice. Inserite il passaporto nella feritoia e scegliete la nazionalità con la quale esaminando il giornale scoprite che il Generale Alfonzo Merguez ha ristabilito i rapporti diplomatici. Uscendo dal bagno potete superare la prima guardia mostrandogli il passaporto falso (mi raccomando la nazionalità giusta altrimenti verrete presi come ostaggi!), scendete e parlate con l'hostess d'accoglienza che vi consegnerà un telegramma, andate a sinistra superate il militare mostrandogli il biglietto e dirigetevi verso il più basso dei due corridoi dove si recuperano i bagagli, esaminate il telegramma per scoprire a chi è intestato il bagaglio che dovrete raccogliere e una volta identificato (non sbagliate se non volete essere arrestati per furto) prendetelo dirigendovi all'altro bagno che c'è anche da questa parte dell'areoporto. Aprite la valigia in bagno e prendete il rasoio applicando dopo averlo esaminato il cavo nella presa di corrente, ascoltate il messaggio burlonesco e sbarazzatevi del bagaglio nel cestino prima di uscire oltrepassando nuovamente il doganiere con il passaporto falso e uscire dall'areoporto fermandovi sul marciapiede in prossimità della fermata del taxi che vi porterà nel centro della città di Santa Paragua.

Andate a sinistra ed entrate nella banca, dirigetevi dal cassiere dietro la grata e cambiate per due volte i soldi, uscite e tornate in piazza dalla fiorista dove acquistate il garofano che sapete essere il segno di riconoscimento per il vostro corrispondente; indossato il fiore all'occhiello tornate ancora a sinistra e quindi la strada che va in alto sedendovi sulla panchina del parco per aspettare il vostro contatto. Dopo una breve attesa arriva l'agente che però viene colpito a morte per un attentato, prendete la chiave che vi porge con le ultime forze rimastegli e uscite in fretta dallo schermo per evitare uno spiacevole incontro con le guardie ritornando una seconda volta in banca. Mostrate la chiave al cassiere e scendete le scale aprendo la cassetta di sicurezza contrassegnata dal numero sul cartoncino; all'interno della cassetta trovate una valigia che una volta aperta si rivela essere la stessa data in dotazione ad ogni agente della CIA e così aprite il doppio fondo con la calcolatrice. Nello scompartimento segreto trovate una strana scatola nera e una busta con dei documenti importanti che prendete, a questo punto venite però sorpresi da Karpov e Ostrovitch, due maldestri agenti russi che vi catturano e rinchiudono all'interno di una grotta.

Esaminate ora il suolo vicino a voi e ripulitelo liberandovi delle corde recidendole sul pezzo tagliente di metallo che avete così trovato proprio dietro di voi, una volta sciolti scavate e recuperate il piccone che utilizzerete per tre volte sfondando la vicina parete dalla quale filtra un alito di vento. Entrati nell'apertura dovete affrontare la prima delle quattro sequenze arcade che pur non avendo molto a che fare con il resto del gioco complicheranno non poco (specie quelle seguenti) la vostra missione. In questo caso dovrete nuotare verso destra fino alla spiaggia immergendovi in apnea sotto le rocce facendo attenzione a non rimanere senza fiato.

Tornati in piazza andate per due volte a sinistra e scendete sulla spiaggia per comprare un

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

ARCADE

1St Person Pinball	39.000
ANARCHY	29.000
After the war	18.000
All Dogs Go To Heav.	59.000
BACK TO FUTURE II	49.000
Black Tiger	29.000
BLOCK-OUT	59.000
Bomber Bob	29.000
Cabal	39.000
Cyberworld	29.000
Dragon's Lair	109.000
DOMINATION	39.000
ESC.FR. PLANET OF R.M.	25.000
ESCAPE FROM SING. C.	99.000
Ghosts'N Goblins 1Mb	29.000
GOLD OF THE AZTEC	29.000
Hollywood Poker Pro	52.000
Infestation	38.000
IVANHOE	49.000
LEAVING TERAMIS	29.000
JUMPING JACKSON	39.000
KLAX	25.000
Livingstone II	39.000
MANIX	49.000
MIDNIGHT RESISTANCE	29.000
MR. DO RUN RUN	39.000
NEW YORK WARRIOR	29.000
Ninja Spirit	49.000
Persian Gulf Inferno	39.000
Pinball Magic	25.000
PARADROID 90	49.000
PLOTTING	29.000
PROJECTILE	49.000
PROPHECY VIKING CHILD	39.000
Resolution 101	29.000
ROTOX	29.000
SATAN	29.000
SHADOW OF THE BEAST II	69.000
SKIDZ SKATE	29.000
Space Ace	99.000
STAR TRASH	29.000
Stryx	29.000
THE FINAL BATTLE	49.000
THE KILLING GAME SHOW	49.000
THE PLAGUE	39.000
THE PUNISHER	39.000
THE SPY WHO LOVED ME	29.000
THE TIME MACHINE	49.000
TURRICAN	29.000
UNREAL	59.000
VENUS THE FLYTRAP	49.000
X-Out	29.000

STRATEGIA/SIMUL.

688 ATTACK SUB (Ita.)	45.000
1943 Battle Hawks	29.000
BLUE ANGELS	42.000
European Shuttle Simul.	69.000
DAMA Simulator	42.000
DAMOCLES	39.000
DRAGON STRIKE	69.000
Defcon 5	59.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-16 Falcon	59.000
F-19 STEALTH FIGHTER	69.000
F-29 Retaliator	49.000
Falcon Mission Disk	49.000
FALCON MISSION DISK 2	39.000
Fighter Bomber	59.000
F.BOMBER MISSION DISK	29.000
Gold Of The Americas	72.000
Gravity	49.000
IMPERIUM	45.000
M- 4 Sherman	25.000
Midwinter	69.000
OVERRUN	69.000
Pirates	59.000
Populous	45.000
RINGS OF MEDUSA	49.000
Populous Prom. Land	21.000
Sim City	59.000
SIM CITY-Terrain Editor	29.000
STORM ACROSS EUROPE	69.000
SECOND FRONT	69.000
THEIR FINEST HOURS	49.000
USS JOHN YOUNG	49.000
WARHEAD	49.000
WINGS	49.000

SPORT/AZIONE

All Time Favourites	45.000
Budokan	49.000
DAYS OF THUNDER	49.000
Extra Time	18.000
E. Hughes Int. Soccer	39.000
Gran Prix Circuit	42.000
G.Norman Shark Attack	39.000
Int. Champ. Wrestling	29.000
K.Dalglish Soccer Match	29.000
KICK-OFF 2	29.000
O.P. Basketball	49.000
Player Manager	39.000
RVF Honda	59.000
Stunt Car Racer	59.000
SUBBUTEO	49.000
Tennis Cup	29.000
The Basket Manager	39.000
TIE BREAK	29.000
TV Sport Basketball	49.000
TV Sport Football	59.000
W. Gretzky Hockey	59.000

ADVENTURE/R.P.G.

B.S.S. JANE SEYMOUR	49.000
BATTLE MASTER	59.000
Castle Master	25.000
Champions Of Krynn	69.000
Chrono Quest II	59.000
CODENAME : ICEMAN	69.000
CORPORATION	59.000
DRAGON FLIGHT	49.000
Dragons of Flame	59.000
Dragon`S Breath	49.000
Drakkhen	59.000
Gold Rush	49.000
HERO`S QUEST	59.000
Hillsfar	59.000
LEGEND OF FAERGHAIL	49.000
Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	69.000
Leisure Suit Larry III	69.000
Manara le Declic	39.000

PROFESSIONALI/ING.

3-D PROFESSIONAL	650.000
3-Demon	160.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	299.000
A-MAX Mac Emulator	300.000
A-MAX ROM 128Kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK III	160.000
AC/BASIC	296.000
AC/FORTRAN	432.000
Aegis Animagic	150.000
Aegis Animator+Draw	137.000
Aegis Audiomaster 2	150.000
Aegis Draw 2000	400.000
Aegis Draw Plus	279.000
Aegis Lights Cam. Act.	135.000
Aegis Modeller 3D	152.000
Aegis Sonix	139.000
Aegis videoscape 3D	290.000
Aegis videotitler	222.000
Ami- drive alignment Kit	72.000
Analyze 2.0	155.000
Animate 3D [PAL]	255.000
Animator Flipper	79.000
Animator Effects	79.000
Animator Station	155.000
Arexx Language	85.000
B.A.D. Disk Optimizer	85.000
B.Modula	330.000
Broadcast Titler [PAL]	555.000
Butcher 2.0	69.000
C-Light	85.000
Caligari Profess.	3.100.000
Caligari Consumer	359.000
Calligrapher	195.000
Calligrapher Font I/II	135.000
Calligrapher Font III/IV	68.000
CAN-DO	205.000
Chromap Map Designer.	170.000
Cygnus ED Profess.	159.000
De Luxe Paint III	259.000
De Luxe Video III	259.000
De Luxe Photolab	199.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	329.000
Digi Paint 3.0	149.000
Digi View Gold 4.0	300.000
Digi View Color F.M.	115.000
Digi View Gender Ch.	35.000
Director. The [ENGL]	189.000
Director. The.Toolkit	69.000
DSM Disassembler	109.000
Dynamic Cad	748.000
Excellence [1 MB]	450.000
G.O.M.F. 3.0	69.000
G.O.M.F. Button	114.000
GD Moviesetter [ENGL]	149.000
GD Professional Draw	250.000
GD Profess. Page 1.2	370.000
GFA Assembler	119.000
GFA Basic Interpreter	211.000
GFA Basic Compiler	79.000
Hard drive Backup	135.000
Home Designer CAD	300.000
Icon Paint	137.000
Lattice C Compiler 5.04	499.000
Logic Works 2.0	477.000
M	300.000
M2 Modula 2 v.3.2	310.000
Marauder II	69.000
Manx Atz.tec Prof. v3.6	370.000
Maxiplan	220.000
Maxiplan Plus	184.000
Online ! Platinum ed.	109.000
Pageflipper Plus F/X	239.000
Pageflipper 3D [PAL]	239.000
PAGESTREAM 1.8	299.000
Pagestream fonts 1/I 3	59.000
Pen Pal	226.000
Photon videon cell an.	226.000
Planetarium	110.000
Pro-Board	720.000
Pro-NET	720.000
Pro Video Plus [PAL]	480.000
Scribble ! Platinum Ed.	226.000
Sculpt Animate 4D	785.000
Sculpt Animate 4DJr.	295.000
TDI Moodula	450.000
TV Show	149.000
Tv Text	149.000
Turbo Silver v 3.0	295.000
W.What Where When	149.00
Works ! Platinum Ed.	439.000
X-COPY II +Hardware	59.000
Zoetrope v1.1	220.000

UN PC NEL TUO AMIGA 500 ???

Oggi è possibile con la nuova fantastica scheda ***POWER PC BOARD...***

CARATTERISTICHE TECNICHE :

- CPU: NEC V30-8Mhz
- Phoenix BIOS
- 768Kb PC-ram
- 512 Kb *AMIGA* RAM
- REAL TIME CLOCK
- 3.5 " Drive Support.
- MS-DOS 4.01+GWBasic
- SCHEDE GRAFICHE : CGA, Hercules ,MDA
- Manualistica completa

L. 760.000 !!!

MURDER	29.000
MYSTERE	29.000
King`s Quest I	59.000
King`s Quest II	59.000
King`s Quest III	59.000
Maniac Mansion	59.000
Man Hunter N.Y.	59.000
MAN HUNTER II S.F.	59.000
Police Quest	49.000
POLICE QUEST II	59.000
POOL OF RADIANCE	69.000
Sex Vixen from Space	59.000
SWORD OF ARAGON	59.000
Swords Of Twilight	29.000
Space quest I	59.000
Space Quest II	59.000
Space Quest III	69.000
THE LAST NINJA II	49.000

PROFESSIONALI/ITAL.

A-Drum	45.000
Amiga TOTO	69.000
C-1 TEXT	79.000
CAO 3D	149.000
Contabilita' casalinga	75.000
Copyst apprentice	179.000
Devpac 2.14	120.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
Dieta	75.000
Flow CAD	69.000
INTRO CAD	109.000

Supra Corporation

Supradrive HD 30Mb x A500	*1.300.000*
Supradrive HD 40Mb x A500	*1.420.000*
Supradrive HD 80Mb x A500	*1.889.000*
Supradrive HD 105Mb x A500	*2.100.000*
Supradrive 44Mb Hc unit	*2.180.000*
Interfaccia SCSI x A500	*406.000*
Supraram 512 Kb x A500 + orologio	*187.000*
Hard card SCSI 40Mb x A 2000	*1.220.000*
Hard card SCSI 80Mb x A 2000	*1.720.000*
Hard card SCSI 105Mb x A 2000	*1.870.000*
Espansione 8Mb 0Kb Ram x A2000	*367.000*
Espansione 8Mb 2Mb Ram x A2000	*640.000*
Espansione 8Mb 4Mb Ram x A2000	*900.000*
Espansione 8Mb 6Mb Ram x A2000	*1.200.000*
Espansione 8Mb 8Mb Ram x A2000	*1.480.000*
Supramodem 2400 Baud Int. x A2000	*301.000*
Supramodem 2400 Baud Ext. x A2000/ A500	*314.000*

MS-DOS

ARCADE

After Burner	59.000
BLOCK OUT	29.000
Blood Money	59.000
CLOUD KINGDOMS	49.000
Double Dragon II	29.000
Dragon's Lair	99.000
Ghostbusters II	49.000
GHOST 'N GOBLINS	29.000
Out Run	29.500
RESOLUTION 101	29.000
Roger Rabbit	39.000
Strider	29.000
SPACE HARRIER	29.000
WELLTRIS	59.000

STRATEGIA/SIMUL.

688 Attack sub	79.000
A 10 Tank Killer	69.000
AMERICAN CIVIL WAR I	72.000
Blue Angels	45.000
CENTURION DEF. OF R.	49.000
DRAGONSTRIKE	69.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-16 Falcon XT	69.000
F-16 Falcon AT	89.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-19 Stealth Fighter	99.000
Fighter Bomber	69.000
Final Frontier	59.000
First over Germany	69.000
Flight Simulator III	129.000
Flight Simulator IV	129.000
Full Metal Planete	39.000
GUNBOAT	59.000
Gunship	69.000
HARPOON	79.000
L.H.X. ATTACK CHOPPER	99.000
M-1 Tank Platoon	89.000
MIDWINTER	79.000
Night Rider	29.000
Oil Imperium	49.000
PT-109	59.000
RAILROAD TYCOON	79.000
Sentinel Worlds II	59.000
Silent Service II	79.000
Starflight II	69.000
Strike Force Harrier	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thud Ridge	40.000
Vette	69.000
Waterloo	69.000
WOLFPACK	69.000

ADVENTURE

Arthur	59.000
CASTLE MASTER	29.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
Demon's Winter	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
DRAKKHEN	59.000
Gold Rush	49.000
Hillsfar	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G.Adventure	59.000
King of Chicago	59.000
King's Quest IV	69.000
Knigt of Legend	49.000
Leisure Suit Larry III	99.000
Man Hunter II	59.000
Maniac Mansion	59.000
Mines of Titan	59.000
Neuromancer!	38.000
Omnicron Conspiracy	69.000
Pirates	59.000
Police Quest II	59.000
Pool of Radiance0	69.000
Sinbad	59.000
Space Quest IIIb	59.000
Tanied Tales	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colonel's Beques t	89.000
The Faery Tale	69.000
The Quest for the T.Bir d	38.000
The Third Courier	45.000
Ultima Trilogy	69.000
Zac Mc Kraken	49.000

SPORT/AZIONE

FOOTBALL MAN. W.CUP	44.900
Hardball 2	38.000
Indianapolis 500	45.000
John Madden's footb.	59.000
King's of the beach	69.000
Microprose Soccer	49.000
Motocross	49.000
Paris Dakar '90	39.000
POWERBOAT USA	49.000
Skidoo	39.000
The duel	42.000
The duel California CH.	24.000
The duel European CH.	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cycles	38.000
The games ummer ed.	29.000
Tv sports Football	59.000
Volleyball simulator	39.000
WORLD CUP '90	29.000

SIERRA`S HINT BOOK

GoldRush	22.000
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
Space Quest III	22.000

ESPANSIONE
512 Kb
per *AMIGA*
L. 130.000

AMOS x AMIGA

Ora e` finalmente disponibile il fantastico game creator che trasformera` i vostri sogni in realta`.

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare l'elenco completo del materiale a nostra disposizione .
Accettiamo ordini telefonici anche per la prima volta .
Si effettuano spedizioni in contrassegno in tutta ITALIA .

I prezzi si intendono ***IVA inclusa***

ALEX COMPUTER *DIVISIONE MAIL SERVICE*

TEL 011/ 7730184-4033529

C.so FRANCIA 333/4 -10142-TORINO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGOS

Personalizza la tua maglietta !!
Se possiedi una stampante con i nostri nastri lo puoi fare !!

DISCHETTI DA 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI
L. 1000

DISPONIBILI ULTIME NOVITA' SOFTWARE & HARDWARE

ATARI LYNX
NEO-GEO
GAME BOY
SEGA MEGADRIVE
PC ENGINE & SUPERGRAPHIC

IN ARRIVO NUOVE CONSOLLE

OFFERTA PC AT 286
1 Mb - 1 DRIVE HD - 1 HARD DISK DA 40 Mb
2 SERIALI - 1 PARALLELA - SCHEDA VGA 800 * 600
MONITOR VGA 1024 * 768 MONOC. - MOUSE
L. 1.690.000

NOVITA' SOFTWARE SETTIMANALI PER AMIGA - C 64 - IBM

DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000	L. 139.000
DRIVE ESTERNO PER AMIGA CON TRACK DISPLAY	L. 236.000
DRIVE ESTERNO PER AMIGA BYPASS	L. 179.000

DISPONIBILI HARD DISK PER AMIGA 500 - 1000 - 2000
DA 20 Mb A 63 Mb PER INFORMAZIONI TELEFONARE

ACTION REPLAY AMIGA L. 165.000

CASE IN METALLO PER AMIGA 500 L. 150.000

ESPANSIONI PER AMIGA

- 512 K INTERNA PER AMIGA 500 L. 140.000
- 2 Mb INTERNA PER AMIGA 500 L. 470.000
- 2 Mb ESTERNA PER AMIGA 500 L. 700.000
- 2 Mb ESTERNA PER AMIGA 1000 AUTOCON. L. 800.000

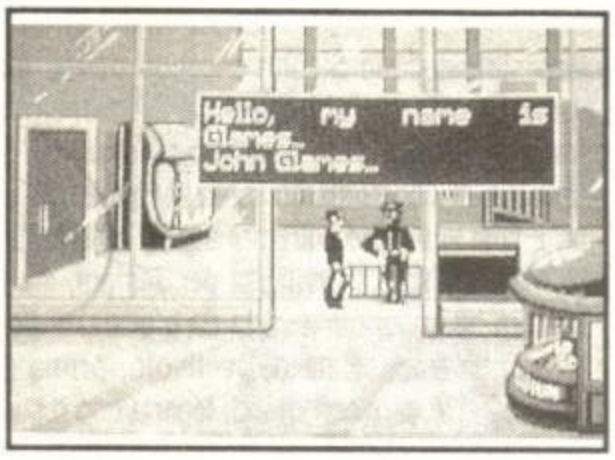
PER AMIGA 2000 ESPANSIONI DA 4 Mb A 8 Mb L. TELEF.

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

GI. BIT COMPUTER VIA A. VISCONTI, 78 22053 LECCO (CO)
TEL. 0341/286241 - FAX IN LINEA - BANCA DATI 031/421391
031 COMPUTER VIALE MASIA 16/18 COMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



braccialetto dal venditore dopo aver a lungo discusso sul prezzo, fatto questo dirigetevi all'albergo che si vede in lontananza. Entrati nella hall parlate al portiere e salite fino al terzo piano (evitate l'ascensore perché una donna delle pulizie poco disponibile vi impedirà di uscire dalla cabina), arrivati al terzo piano andate fino all'ultima porta a destra e sfondatela entrando nella stanza. Qui conoscerete Julia e soprattutto il malvagio Otto che aiutato da un paio di energumeni armati vi cattura entrambi portandovi quindi in alto mare dove vi farà legare come salami ad un macigno prima di buttarvi insieme alla ragazza in acqua. Azionate comunque il braccialetto gonfiabile prima di essere scagliati fuori dalla barca e riazionatelo una volta toccato il fondo, una volta liberati sciogliete anche la ragazza e risalite in superficie dove un gommone vi condurrà in una capanna sperduta nel mezzo della jungla sede della resistenza dove un certo Tonio vi informa di come le cose siano diventate insostenibili dall'arrivo di Otto e di un'altra misteriosa figura nel loro paese.
Infiltrati nella villa del Generale Manigua (zio di Julia che sembra essere in balia delle decisioni di un terzo despotico personaggio) prendete parte allo spettacolo, alla fine venite però scoperti e la ragazza catturata, per togliervi d'impiccio dovete superare quattro piani pieni zeppi di guardie. Questa seconda fase arcade è davvero terribile e specie i primi due livelli vi faranno sudare le fatidiche sette camicie, ad ogni modo per superare un piano "basta" raccogliere la chiave e raggiungere l'apertura che sarà a quel punto visibile. Dopo innumerevoli tentativi uscirete finalmente dall'ultimo labirinto e vi troverete allora di fronte ad una porta che aprite accedendo così nell'ufficio presidenziale, entrati nella stanza dirigetevi verso la statuetta e abbassatele il braccio per aprire uno scompartimento segreto dove c'è una cassaforte. Per aprirla bisogna prima inserire la scatola nera che avevate trovato nella valigia dell'agente ucciso, quindi attivarla e poi continuare a cambiare la cifra del primo led luminoso in alto a destra fino a quando non si accende anche il led della posizione corrispondente sulla vostra apparecchiatura, se avrete fatto il tutto correttamente con ognuna delle quattro cifre il bottone rosso lampeggerà e potrete a questo punto spegnere la scatola, estrarla e premere nuovamente il bottone d'invio per scoprire il contenuto della cassaforte che si rivela essere una busta con dei documenti che raccogliete.
A questo punto però intervengono nuovamente quei rompiscatole di Karpov e Ostrovitch che vi sottraggono con la forza la lettera, nella stanza arriva però anche Otto con al seguito le solite "macistiche" guardie, alla fine di un rapido scontro un agente russo viene colpito l'altro si impossessa della busta con la quale fugge calandosi dalla finestra inseguito a ruota da voi che a vostra volta avete i militari di Otto alle calcagna. Inizia quindi la terza fase arcade a cavallo di uno scooter acquatico, per prima cosa dovete raggiungere Karpov per impadronirvi della lettera dopo una violenta colluttazione e quindi cercare di uscire indenni dagli attacchi delle guardie senza subire troppi colpi perché l'energia è limitata (specie la seconda parte mi ha impegnato a lungo e probabilmente sarei ancora lì ad imprecare se non avessi scoperto che si può rimanere "incastrati" fuori dal margine destro limitando al minimo i danni). Coronato il vostro tentativo di fuga verrete raccolti dal sottomarino dove incontrate nuovamente il vostro capo (sempre con topolino sulla scrivania!) che vi dà ulteriori delucidazioni su come stiano andando le cose e vi incarica di distruggere il dispositivo di protezione dello Stealth che lo rende invisibile
ai radar in quanto il folle che se ne è impossessato minaccia di bombardare tutte le maggiori capitali mondiali. Il vostro compito è quindi quello di infiltrarsi nel quartier generale nemico che è su un'isola artificiale subacquea e alterare con un virus informatico il programma di difesa dell'areo, prima di partire vi incontrate anche con lo scienziato Charlie che vi fornisce alcuni fondamentali congegni e vi augura buona fortuna.
Indossata l'attrezzatura da sub dovete perlustrare attentamente il fondo del mare, facendo molta attenzione agli squali che abbondano in quelle acque, esaminate attentamente tutte le alghe che trovate fino a quando non rinvenite un tensore elastico attaccato ad una di queste, raccoglietelo e procedete sempre verso destra fino a quando potete, quindi esaminate e ripulite il tronco dell'ultima palma marina trovando così un bottone che premete provocando l'apertura di una grotta segreta nella quale una volta ripresi dalla scarica elettrica vi infilate.
Andate a destra, aprite la botola e salite, vi trovate ora nell'hangar dove ad accogliervi trovate una dozzina di soldati che vi catturano e imprigionano all'interno di una gabbia sospesa sopra una vasca piena di piranhas con il compiacimento del Doctor Why (l'artefice di tutto) che è convinto di essersi finalmente liberato di voi. Per uscirne vivi anche questa volta attendete che tutti abbiano abbandonato la stanza e quindi utilizzate per prima cosa la penna stilografica sulla serratura corrodendola con l'acido a questo punto potete azionare l'orologio prima sul muro di destra e quindi su quello di sinistra potendo così usufruire di un valido sistema di appoggio con il quale raggiungere la grata dalla quale uscirete. Con immenso rammarico vi trovate però ora ad affrontare un'altra sezione di quattro livelli molto simile a quella già superata in precedenza con le uniche differenze che questa volta si tratta d'affrontare degli intricatissimi condotti abitati da dei mostruosi "topiragni" giganti che vanno evitati con l'ulteriore complica-

IL CURSORE
Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283
COMMODORE POINT
Offerta lettori TGM
AMIGA 500 + 512Kbytes con Clock
Lit. 839.000
AMIGA 2000 DESK TOP VIDEO
(Amiga 2000,HD 20 Mb., Monitor 1084S, Genlock, TV TEXT, TV SHOW)
Lit. 2.790.000
AMIGA 2000 DESK TOP MUSIC
(Amiga 2000, HD 20Mb., Monitor 1084S, Interfaccia Midi, MUSIC-X)
Lit.2.590.000
DESK TOP 80286 GIS
Microprocessore 80286 16MHz
1 MBytes Ram, HD AT-BUS 40 MBytes
1 FDD 3 1/2 1.44 MB, 1FDD 5 1/4 1.2 MB, Mouse
Doppia scheda seriale/Parallela
Scheda grafica VGA
Monitor VGA colori, Dos 3.41 D.R.
Lit. 3.090.00
Stampante MPS 1230 Commodore
Lit. 50.000*
*per chi acquista il Desk top 80286 Gis
tutti i prodotti Commodore sono coperti da Garanzia
Commodore Italia S.p.A.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

zione che la vostra visuale è ristretta ad un raggio limitato. Anche qui sarà un bel lavoro uscirne indenni per uscire ritrovandovi in un bagno dove un soldato si sta facendo la barba. La prima cosa da fare è attaccarlo di sorpresa prima che possa chiamare aiuto e una volta preso il sopravvento legarlo con i lacci che trovate sugli stivali ed imbavagliarlo con l'asciugamani; a questo punto indossate i suoi vestiti e le sue scarpe e prendete il bicchiere prima di uscire dalla stanza. Andate nello schermo verso il basso ed entrate nella prima porta, aprite tutti i cassetti e prendete dei nuovi lacci con i quali allacciate subito gli stivali e un timbro vergine. Uscite andate a destra e entrate nell'altra stanza esaminate il vestito sul letto e prendete l'ordine della missione (che vi consiglio di esaminare perché ne vale la pena...), pulite sotto il ripostiglio a destra raccogliendo un canotto di salvataggio gonfiabile e quindi riempite il bicchiere d'acqua. Uscite e salite dove un ufficiale vi chiede da bere, portategli il bicchiere pieno nella stanza a sinistra e mentre lui è distratto mentre si disseta sostituite prontamente il timbro vergine con quello che c'è sulla scrivania. Uscite, andate a destra e quindi giù per tornare nella stanza con i computer e cercate sul tavolo il tampone con l'inchiostro con il quale timbrare un'autorizzare sui documenti della missione che avevate in precedenza trovato nei vestiti all'interno della medesima stanza. Uscite e aprite il pacchetto di sigarette, quindi scartatene una (tutte tranne l'ultima perché è quella esplosiva) e utilizzate la carta così ricavata sul bicchiere per ottenere l'impronta digitale dell'ufficiale. Dirigetevi in alto verso la porta chiusa e dopo averlo esaminato poggiate l'impronta sul rilevatore entrando nella zona riservata; salite e andate a destra, a questo punto consegnate la missione timbrata alla guardia attraverso la feritoia e oltrepassate il portone quando viene interrotto il fascio energetico, dirigetevi ancora a destra e prima di aprire il portone collegate il rasoio alla spina e accendetelo abbandonandolo però nel cestino. Ora potete entrare nella sala di controllo al cospetto del Doctor Why e di Otto che tenendo Julia come ostaggio vi impedisce qualunque movimento. Nel frattempo l'isola emerge permettendo allo Stealth di decollare per la sua missione distruttiva, sorbitevi pazientemente i deliri megalomani del Dottore, ma tenetevi pronti perché quando il timer arriva a 129 il rasoio abbandonato nel cestino vi procurerà un'ottimo diversivo per riuscire a scagliare la sigaretta esplosiva sul computer centrale; a questo punto randellate Otto e mentre l'isola inizia crollare utilizzate il compact disk sul lettore laser per eliminare l'invisibilità dello Stealth che può quindi ora essere facilmente abbattuto dal'aviazione, nel frattempo Doctor Why scappa con Julia e voi vi lanciate all'inseguimento senza troppe esitazioni. E così vi trovate entrambi appesi all'elicottero mentre l'isola si inabissa per sempre, ma il Dottore ha ancora una carta da giocarsi e cioè la bomba trasportata dal velivolo, prima di sganciarvi vi converrà quindi legarla con il cordone elastico che avevate trovato sull'alga, una volta in caduta libera non vi rimane che attivare il canotto di salvataggio per non finire in bocca agli squali e quindi farvi quattro risate con il povero Doctor Why che sganci la bomba sulla vostra testa ottenendo un esito non troppo gratificante il tutto in attesa della più che gratificante sequenza finale... Arisentirci alla prossima appassionante avventura dell'agente segreto John Glames.

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"

"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A.T.E. INFORMATICA

IL CENTRO SPECIALIZZATO Commodore DELLA TUA CITTA'. PREZZI INCREDIBILI.

LEADER SOFT center

IL PIU' AMPIO ASSORTIMENTO DI GIOCHI E PROGRAMMI ORIGINALI PER PC COMPATIBILI, AMIGA, C 64, AMSTRAD, SPECTRUM, OLTRE 2000 TITOLI DISPONIBILI.

A.T.E. INFORMATICA B.GO PARENTE 14 A/B - PARMA - TEL. 0521/234030

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

COMMODORE C64	L.	250.000
Disk Drive Oceanic OC 118N x C64	L.	220.000
Disk Drive COMMODORE 1541 II	L.	280.000
COMMODORE AMIGA 500 APPETIZER	L.	780.000
COMMODORE AMIGA 500 + 30 Giochi + 2 Joystick	L.	790.000
COMMODORE AMIGA 500 + Espansione 512K	L.	890.000
Drive esterno x AMIGA 500	L.	170.000
Drive interno x AMIGA 2000 COMMODORE A2010	L.	200.000
Espansione 512K x AMIGA 500	L.	100.000
Espansione 512K con Clock "MICROBOTICS" 120 NS x AMIGA 500	L.	180.000
Espansione 2 MB x AMIGA 500	L.	300.000
Espansione 4 MB x AMIGA 500	L.	550.000
Espansione interna x AMIGA 2000/3000 2 MB Esp. fino a 8 MB	L.	590.000
COMMODORE AMIGA 2000 V. 6.2	L.	1.500.000
Monitor COMMODORE 1084SX NEW!	L.	500.000
Hard Disk 20 MB COMMODORE A590 x AMIGA 500	L.	790.000
Hard Disk 20 MB COMMODORE A2092 x AMIGA 2000	L.	600.000
Hard Disk 42 MB 11 MS x AMIGA 2000 (Quantum-SCSI)	L.	1.350.000
Stampante STAR LC-200 Colori x AMIGA/PC NEW!	L.	550.000
Stampante COMMODORE MPS 1230	L.	300.000
Stampante MANNESMANN NT-80 x C64	L.	280.000
Stampante SEIKOSHA 24 Aghi	L.	550.000
Stampante NEC P2 PLUS 24 Aghi	L.	690.000
Stampante COMMODORE MPS 12240 (24 aghi-L36 CL.-Colori)	L.	870.000
Interfaccia MIDI + Progr. Music x Originale x AMIGA	L.	150.000
ATARI 1040 STE	L.	990.000
ATARI 520 STFM (Serie Oro)	L.	850.000
Dischetti Bulk 3.5 DS/DD 720K	L.	1.000

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA

SI EFFETTUANO SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HOT SHOP

ECR ELETTRONICA

La sede di una nuova dimensione per il Vostro Computer:

Il nuovo Commodore-Point nel cuore di Genova !!!
Primo con Amiga 3000 !

L'unico dove potrete trovare tutto per soddisfare ogni vostra esigenza dal gioco all'applicazione professionale.

Tutte le più novità ardware, il software originale per Amiga, C-64, PC e Compatibili

Amiga 500 con Exp. ad 1 mega	L. 900.000
Espansione di memoria 512K senza clock	L. 120.000
Drive esterno per Amiga (mecc. chinon)	L. 195.000
Drive interno per A/2000 (chinon)	L. 140.000
Espensione di memoria per A2000 microbooting 8-up 2/8 mega	TELEFONARE
Amiga 2000 desktop video	TELEFONARE
Amiga 3000 tutti i modelli	TELEFONARE
Commodore 64 kit grandprix, scuola	L. 370.000
Commodore 64 kit light fantastic	L. 415.000
Action replay Amiga	L. 175.000
Modem comp. hayes 1200 baud	L. 239.000
Midi in out thru	L. 55.000
Mouse di ricambio per Amiga e PC Commodore	L. 50.000
Cabinet professionale per A/500	L. 130.000

... ed ancora
Un mare di prodotti sempre a disposizione...
Si effettuano spedizioni in tutta Italia.

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

HOT SHOP e un marchio ECR Elettronica

ECR Elettronica produce hardware per C-64 e Amiga, a livello amatoriale e professionale, i nostri prodotti si sono affermati per la loro qualità, rapporto con il prezzo non solo in Italia ma anche in Austria e Germania.

Videogenlock MK II	L. 360.000
Pal-RGB Splitter	L. 235.000
Televideo C-64	L. 130.000
Provideo MK.1 C-64	L. 115.000
Televideo MK.2 Amiga	L. 215.000
Framer overscan	L. 1.090.000

NOVITA'

Espansione 1.5 Mega per A500 TELEFONARE

Offerta speciale del mese:
Videogenlock A/2000 scheda interna a sole L. 310.000 (Offerta limitata).

Si effettuano sconti per Rivenditori.

MATRIX

AMIGA 500 (ITALIA) L. 750.000
VIDEON 3 AMIGA L. 525.000
STAMPANTE COMMODORE 1550 L. 380.000
STAMPANTE CITIZEN 124D 24 AGHI L. 650.000
DRIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 155.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!

COMMODORE

STAMPANTI CITIZEN

PC TRUST

DISCHETTI MITSUBISHI

CONTINUA L' ECCEZIONALE OFFERTA:
compra due giochi e ne avrai uno in regalo

ATTENZIONE!!

ATARI PC-FOLIO L. 400.000

PER LE PRIME 5 TELEFONATE
HARD DISK A 590 L. 725.000

OFFERTA DISCHETTI

DISK 3.5. (minimo 100) L. 750

Vendita per corrispondenza

Telefonateci o scriveteci per avere il nostro listino

VIA MASSENA 38/H - 10128 Torino - Tel. 011/5613232

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SELECT

Piazzale Gambara ,9 (MM1 Gambara)
20146 Milano Tel. 4043527 3 Linee

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA ATARI
TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
VASTA GAMMA DI ACCESSORI

EMULATORE PC/AT CON 80286 PER AMIGA E ATARI	Microprocessore 80286 compatibilita' con CGA HERCULES Drive 5 1/4 3 1/2 hard disk mouse porta parallela	Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 SENZA OROLOGIO	Espansione per aggiungere 512k al tuo Amiga ..	Lit. 98.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 CON OROLOGIO	come precedente ma con orologio	Lit. 119.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 2 MB	Espansione per aggiungere 2000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 4 MB	Espansione per aggiungere 4000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
DRIVE PER AMIGA 500 CON INTERRUTTORE	Disk drive slim line per amiga 880k	Lit. 139.000
DRIVE PER AMIGA 500 + SYNCRO EXPERT	Come precedente ma con in piu' hardware syncro	Lit. 169.000
HARD DISK 33 MB PER AMIGA 500	Hard disk con tempo d'accesso 28 ms	Lit. 830.000
HARD DISK 30 MB PER AMIGA 2000	Hard disk con tempo d'accesso 28 ms	Lit. 840.000
ATARI 520 STFM	Computer con 512 k di memoria, drive da 720 k con modulatore T.V incorporato	Lit. 580.000
ATARI 520 STFM SERIE ORO CON 1 MB DI MEMORIA	Come precedente ma con 1040 k di memoria	Lit. 750.000
ATARI STE 1040	Computer con 1040 k di memoria, drive da 720 k con modulatore, suono stereofonico.	Lit. 999.999
DRIVE PER ATARI SF 314	Disk drive atari da 720 k con interruttore	Lit. 235.000
HARD DISK 30 MB PER ATARI	Hard disk 30 mb con interfaccia dma	Lit. 900.000
HARD DISK 60 MB PER ATARI	Hard disk 60 mb con interfaccia DMA	Lit. 1.400.000
HARD DISK 44 MB SYQUEST PER ATARI	Hard disk 44 mb con disco removibile	Lit. 1.700.000

-*-*-*-* TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA -*-*- GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -*-*-*-*-*

PC FOLIO ATARI

Potente PC tascabile con 128k di memoria espandibile a 640 k. Inoltre ha gia' quattro programmi incorporati foglio elettronico gestione appuntamenti calcolatore editore di testi.

Lit. 470.000

ATARI LINX

Videogioco portatile con monitor a colori lcd grafica stupenda.

Lit. 390.000

NOVITA'
SYNCRO EXPERT VERSIONE III
PER AMIGA 500/1000/2000

Syncro Expert e'un duplicatore hardware che ti permettera' se disponi di un secondo drive di eseguire i backup di sicurezza dei tuoi programmi originali. Inoltre Syncro Expert e' molto semplice da installare e puo' copiare tutti i vari formati.

Lit. 35.000

SUPER OFFERTA

DISCHETTI BULK DS DD
FREE ERROR AL 100 %

CONF. 3 1/2 50 Pz.
Lit. 45.000

BOX PORTA DISCHI DA 50 POSTI PER 3 1/2
Lit 15.000

ECCEZIONALE = ATARI AT/ABC 286 III COMPATIBILE AL 100 %

Pc atari ABC 286 con 640k di memoria drive da 1,44 Mb hard disk 30 Mb 4 slot di espansione AT ega CGA Hercules MDA 2 interfacce RS-232 parallela DOS 3.30 zoccolo per coprocessore matematico mouse.

Con Monitor monocromatico Lit. 1.400.000
Con Monitor a colori Ega Lit. 1.750.000

STAMPANTE PT-160 PROMELIT

Stampante a 9 aghi 80 colonne 192 Cps pica elite condensato espanso NLQ, grafica compatibile amiga.

Lit. 340.000

ACCURATO SERVIZIO DI RIPARAZIONI VELOCISSIMO

Il tuo computer si e' guastato e hai urgenza di ripararlo niente problemi, portalo alla Select e risolverai tutto.

Riparazioni per : Amiga - Atari - PC - Spectrum - Drive Stampanti - Modem - Commodore 64 - Vendita ricambi C.64

http://www.oldgamesitalia.net/

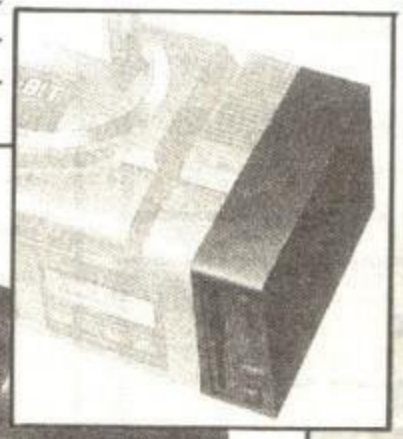
http://www.oldgamesitalia.net/

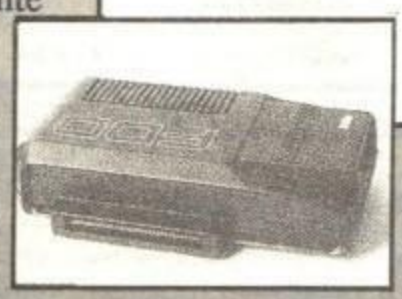
http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN ...Japan

Pronto Shintaro? Ci sei? Senti un po' guarda che ci manca il pezzo per l'ultimo TGM ti muovi o no a scriverlo che abbiamo i secondi contati... Anco-raturo-mpima-ronichepal-le... ehm, scusatemi l'antico saluto della dinastia Ming, m'è sfuggito, ma quand'è che la finite di stressarmi mentre sto facendo il consueto riposino yoga pomeridiano? L'ho già fatto l'articolo è già pronto e come al solito ci sono un sacco di novità come il nuovissimo Cd-Rom per il Megadrive, la nuova versione per il Pc Engine e l'attesissima conversione di Moonwalker, sarà mai colpa mia se la nuova segretaria non arriva ai pulsanti del fax e spedisce il materiale in giro per il mondo premendo i tasti alla cieca, le ho detto di prendere uno sgabello, ma dice che soffre di vertigini...

Miasoma Yamasho. (Urca, ha cambiato addirittura il saluto, incredibile! Ma è meglio così, adesso la prima che incontro le dico Konnochi Wa-Miasoma Yamasho-Sayonara, sono un ricchissimo magnate giapponese vuoi uscire con me stasera... Ma ci saranno gli orientali alti un metro e novanta? NdMax). A quanto pare il Megadrive inizia ad essere largamente distribuito anche da voi e quindi dovrebbe farvi molto piacere che è stato ormai praticamente ultimato il tanto atteso lettore Cd-Rom che anche se era nell'aria visto il buon esito conseguito dal concorrente della Nec non era stato ancora dato per certo, purtroppo però la data della definitiva commercializzazione è tutt'ora ignota e quindi suscettibile a ritardi imprevedibili, questo nonostante sia già stato presentato al pubblico come testimoniano le foto. L'unità andrà a collocarsi sotto la console standard facendo un tutt'uno come accade con il Pc Engine, per quanto l'altezza è circa tre volte tanto con l'inserimento del dischetto frontale alla stregua della stragrande maggioranza dei lettori compact in circolazione. Ma c'è comunque di più, è prevista infatti una presa esterna alla quale collegare eventuali periferiche come il disk-drive, la tastiera e perfino il modem arrivando così a lanciare la sua sfida ai computer tradizionali direttamente nel loro territorio specifico. Il Cd-Rom sarà dotato di 612K di memoria e avrà l'innesto Midi, che verrà utilizzato da programmi come Phantasy Star II e Mega Anser. Per quanto riguarda invece il prezzo si dovrebbe aggirare sulle 250 sterline, ma non è escluso anche qualche cosa di meno, insomma fino a quando non si arriverà al Megadrive II questo nuovo gioiello della tecnica dovrebbe soddisfare un po' tutti i numerossimi utenti Sega sparsi per il mondo.





Passando al software presto disponibile (mi auguro avrete apprezzato le finestrelle ricapitolative sulle nuove uscite che da questo mese trovate a bordo pagina) (sperèm) spicca sicuramente Moonwalker ispirato all'omonimo film dell'ormai leggendario Michael Jackson, proprio come nel film preparatevi a trasformarvi in macchina, robot e compagnia bella fra urletti e gemiti vari che accompagnano le più famose canzoni del re-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NES

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES - Coversione del gioco arcade ispirato ad uno dei film più originali dell'anno.
GREMLINS 2 - The New Batch. Conversione su licenza di uno dei film meno originali dell'anno.
HAPPY BIRTHDAY BUGS - Festeggiamo i cinquant'anni del coniglio Bugs Bunny.
SHADOW BRAIN - Sparaefuggi ambientato in un'incredibile scenario futuristico.
THE TOWER OF DRUAGA - Arcade adventure in mezzo a orde di folletti alla ricerca della vostra fanciulla rapita.

PC ENGINE

JB HAROLD MURDER CLUB - Avventura per Cd-Rom (ed è praticamente la prima disponibile per questa macchina) che vi vedrà impegnati nei panni di un'intraprendente investigatore.
W RINGS.-R-Type è decisamente duro a morire...
IMAGE FLIGHT - Solito sparaefuggi multidirezionale con massicce armi supplementari da raccogliersi.
GALAXY FORCE II - Conversione da coin-op, dovrebbe essere decisamente meglio delle precedenti versioni già disponibili.
DOWNLOAD II - Il seguito di Download, perspicace eh?
SPACE FANTASY ZONE - Tutti i colori di Fantasy zone e la giocabilità del miglior Space Harrier.
FINAL BLASTER. - Farà sembrare Xenon II un pezzo da museo, ma ci sarà davvero da credeci?
COBRA II - Il seguito di Cobra, sempre più perspicace...
ALICE IN WONDERLAND - Interessante gioco d'azione previsto per fine Novembre.

GAME BOY

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES - Ancora loro, che pizza...

SUPER FAMICON

GRADIUS - Shoot-em-up da togliere il fiato che si presenta come la risposta targata Nec all'ormai epico Thunderforce III.

pertorio, passi di danza, strizzatine in mezzo alle gambe e lancio di cappelli; c'è solo una cosa davvero "Bad", il prezzo: 85 sterline. Passiamo quindi a Kageki che è una conversione di un coin-op estremamente simpatico in cui degli incredibili personaggi caricaturati si prendono a botte (ricordate Spitting Image), la grafica tondeggiante nel più classico stile giapponese dovrebbe trovare di sicuro i suoi consueti soliti estimatori (ad MA fischiano le orecchie), dovrebbe essere pronto molto presto e credo potrà ripetere l'ottimo esito conseguito nelle sale giochi (e qui Shintaro divaga sul fatto che da loro i game center, arcades, si chiamerebbero "gaycens" per via della pronuncia e che quindi se andasse in giro in Inghilterra alla ricerca di una sala giochi probabilmente verrebbe frainteso...). Tagliamo e arriviamo a Dynamite Duke che nonostante la somiglianza nominale non dovrebbe avere troppo a che fare con il quasi omonimo Dynamite Dux che usciti un'annetto e mezzo fa per tutti i formati in quanto in questo caso il gioco sarà visto in prima persona e dovrete prendere a sberle tutta quelli che incontrate sulla falsariga di un Operation Wolf a ceffoni; altro bisticcio calligrafico è un gioco di guida chiamata Road Busters che apparentemente sembra avere parecchio a che vedere con il ben più famoso Road Blasters, altra conversione prevista e quella di Crackdown e quindi altre seguiranno come Klax e Strider. Chiudo il discorso Megadrive con una curiosità, attualmente il gioco che và di più è fuori di dubbio Thunderforce III, più che meritatamente, cosa ne dite?
Arrivando al Nintendo non si può non cominciare con uno dei titoli dell'anno ispirato ad uno dei film dell'anno: Teenage Mutant Ninja Turtles. Come da copione sarete alle prese con decine di pizze dall'aspetto piuttosto indigesto... ulteriori informazione seguiranno in uno dei prossimi numeri (tra l'altro, lo sapevate che in Ottobre hanno cominciato a girare la parte seconda del film? NdMA). Cito anche Gradius previsto solo per il Super Famicon e un'altra licenza particolarmente importante come quella di Gremlins 2: The new Batch nel quale controllerete il piccolo Gizmo alle prese con le sadiche creature. E' stato

MEGADRIVE

MOONWALKER - Come nel film, quasi come al bar, ma il vero Michael Jackson è pur sempre tutta un'altra cosa.
ROAD BUSTERS - Sfrenata corsa in macchina in mezzo a camion gigantischi in mano a veri e propri pirati della strada.
KAGEKI - Conversione da coin op, picchiaduro tondeggiante con caricature molto divertenti.
SUPER MONACO GP - Indubbiamente uno dei giochi più attesi è forse il miglior gioco di guida in circolazione.
DYNAMITE DUKE - Variante del gioco "paperistico" con prospettiva in prima persona e schiaffoni che volano a destra e manca.
CRACKDOWN - Il gioco conversione da coin-op già apparso per tutti i formati, stile Gauntlet con bombe ad orologeria da piazzare.
SPACE INVADERS '90 - Un'avventura grafica difficilissima e dall'incredibile spessore... Stavo scherzando.
TORA TORA TORA - Rivivete il raid giapponese di Pearl Harbour alla guida del vostro velivolo.
STRIDER - Conversione dell'omonimo coin-op della Capcom, veramente strepitoso, niente a che vedere con quelle già realizzate per i vari computer.
KLAX - Indubbiamente uno dei cloni di Tetris più convincenti usciti in questi ultimi mesi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

anche annunciato un gioco ispirato al celebre Bugs Bunny che compie cinquant'anni e Shadow Brain ambientato in un futuristico scenario cyberpunk (non per niente è pieno di androidi con le antenne viola fosforescenti... Scusatemi davvero, è che ora mai ogni tanto mi capita di pensare come Shintaro), anche lui si prospetta abbasatanza salato, ma dovrebbe valerne la pena.

E quindi il turno del Pc Engine che lancia il primo adventure-game per gli occidentali (nel senso che è in inglese, siamo in pochi a conoscere il giapponese... NdMax, ah, ah) chiamato Harold Murder Club, che sia l'inizio di un nuovo filone? Vedremo. Non potrebbero mancare la solita manciata di shoot-em-up, voglio ricordare W Rings, Image Flight, Galaxy Force II, Download II la già preannunciata conversione del mitico Xevious, Space Fantasy Zone e soprattutto Final Blaster unico su cui mi soffermo un attimo per via della somiglianza con l'epico Xenon II che ha fatto la storia degli sparaefuggi a scorrimento orizzontale per i computer a 16-bit. Mi sono però dimenticato di uno novità importante per tutti i possessori del Cd-Rom che possono ora acquistare per sole 15 sterline una nuova scheda operativa che incrementa ulteriormente la potenzialità tecnica. Vi rircordo allora che solo per questo formato sono in fase di ultimazione anche Cobra II e Batman che sembra promettere molto bene. Per questo mese è tutto, ci si risente fra un trentina di giorni, continuate a leggere i miei pezzi, continuate a farvi quattro risate alle mie spalle e soprattutto

coninuate a comprare la rivista (e bravo Shinto!). Sayonara... anzi, abayo! (Ottimo davvero, per tornare alla nota iniziale se mai mi dovesse dire di no dopo la mia proposta le sparo pure un abayo finale che la stronco di sicuro...)

SUPER-RAM 1.5 AMIGA

Espansione a 2 MB per A-500, si inserisce nello slot sotto la tastiera al posto della vecchia espansione da 512 KB, completa di clock in tempo reale e batteria tampone.
Eccezionale! solo 269.000

SUPEROFFERTE NATALIZIE
FLOPPERIA

Amiga 500	750.000
Amiga 500 con 30 giochi, mouse, joystick	790.000
A-500 con espansione a 1 MB	830.000
A-500 con esp. 1 MB e drive esterno	980.000
Amiga 2000 con hard disk 20 MB	1.950.000
Amiga 2000 con hard disk e 2 drive	2.170.000
Monitor colori 1084-S stereo	480.000
Genlock 2300 A-2000+TvShow+TvText	350.000
Amiga 3000 25 MHz 40 MB	6.300.000
Amiga 3000 25 MHz 100 MB	7.050.000

Tutto con garanzia originale Commodore

ACCESSORI AMIGA

Espansione 512 KB A-500	**99.000**
Espansione 512 KB con clock A-500	129.000
Hard disk A-590	**799.000**
Espansione 2 MB per A-590	**150.000**
Videon II'	450.000
Videon III'	550.000
DigiView 4.0	390.000
PAL-RGB converter	220.000
Drive esterno con switch	**165.000**
Drive esterno HD 1.44 MB Amiga	**259.000**
MiniGen A-500	299.000
Motherboard 2 slot 86 pin A-500	49.000
Mouse di ricambio	69.000
Espansione 2 MB A-2000	599.000
Hard card A-2091 40 MB A-2000	**950.000**
Espansione 2 MB per A-2091	**150.000**
Scheda de-interlacer per A-2000	450.000
Chip di espansione per A-3000	19.000 cad.
Tavoletta grafica seriale Amiga o PC	499.000
Fatter Agnus 8372/A	179.000
Interfaccia MIDI professionale	49.000
Penna ottica professionale	89.000
Alimentatore di ricambio A-500	129.000

Viale Monte Nero 15
(nuova show-room)
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.

Prezzi IVA compresa

FLOPPERIA SRL

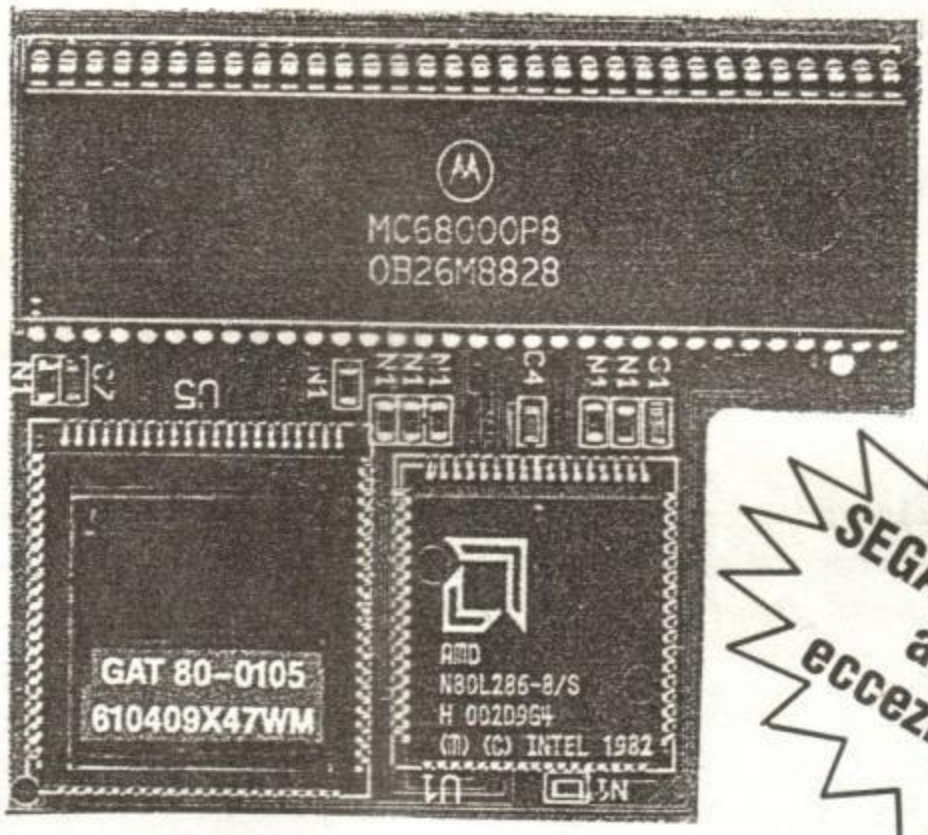
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATonce

Il fantastico PC/AT Emulator per Amiga 500 espansi a sole Lit. 499.000 IVA compresa



Disponibili SEGA MEGADRIVE a prezzi eccezionali !!!

DUE COMPUTER IN UNO! Questa eccezionale scheda comprende 3 chip ad altissima tecnologia: un chip *custom*, il normale microprocessore dell'Amiga, Motorola 68000, e la CPU Intel 80286 da 8 MHZ, per rendere il vostro A-500 compatibile al 100% con un PC/AT.

Lo speciale *custom gate array* include un Bios originale, uso della porta seriale, parallela e mouse Amiga dal lato PC, supporta il suono, le schede grafiche CGA ed Hercules, espansioni ed hard disk Amiga, e tutto questo mentre usate normalmente AmigaDos in multitasking!

La scheda ATonce, incredibilmente compatta, si inserisce internamente sopra la CPU 68000, con un montaggio **semplicissimo e senza saldature:** è sufficente svitare qualche vite, una operazione che richiede non più di 3 minuti, dettagliatamente descritta nel manuale **in italiano**. ATonce, quando non è attiva, è totalmente trasparente nell'uso normale del computer. Richiede un Amiga espanso ad almeno 1 MB; dal lato AT la CPU 286 vede 640 KB Ram, ed ogni espansione di memoria del vostro Amiga oltre 1 MB sarà vista come memoria Estesa o Espansa. Ad esempio, se avete una SuperRam 1.5 (cioè con 2 MB totali), avrete un 286 con 640 KB da Dos + 1 MB di Ram EMS.

Se avete un hard disk AmigaDos autoboot, è possibile caricare Ms-Dos direttamente dall'hard disk Amiga, ed usare uno spazio su disco fisso per un massimo di 768 MB. Il blitter di Amiga è pienamente utilizzato per velocizzare le emulazioni Hercules 738x380 e CGA 640x200 con 4 o 8 colori. ATonce usa il drive interno di Amiga come drive "A:" da 720 KB, supporta tutti i drive esterni da 3"1/2 o 5"1/4, usa il mouse Amiga come mouse PC, configura la porta seriale come COM1 o COM2, configura la porta parallela come LPT1, supporta tutte le peculiarità dell'AT come la Ram Cmos con batteria tampone e real-time clock (converte l'equivalente di Amiga nelle espansioni con clock).

Distributori per l'Italia:

Flopperia Srl, Viale Monte Nero 15
20135 Milano
Tel. (02) 55180484 r.a.

Megabyte, Piazza Malvezzi 14
25015 Desenzano D.G. (BS)
Tel. (030) 9911767 r.a.

Tutti i marchi elencati sono registrati dalle rispettive case.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COME ENTRARE E USCIRE VIVI NEL LUNA PARK DI...

THEME PARK MISTERY

Di Stefano Gallarini

Yesterdayland

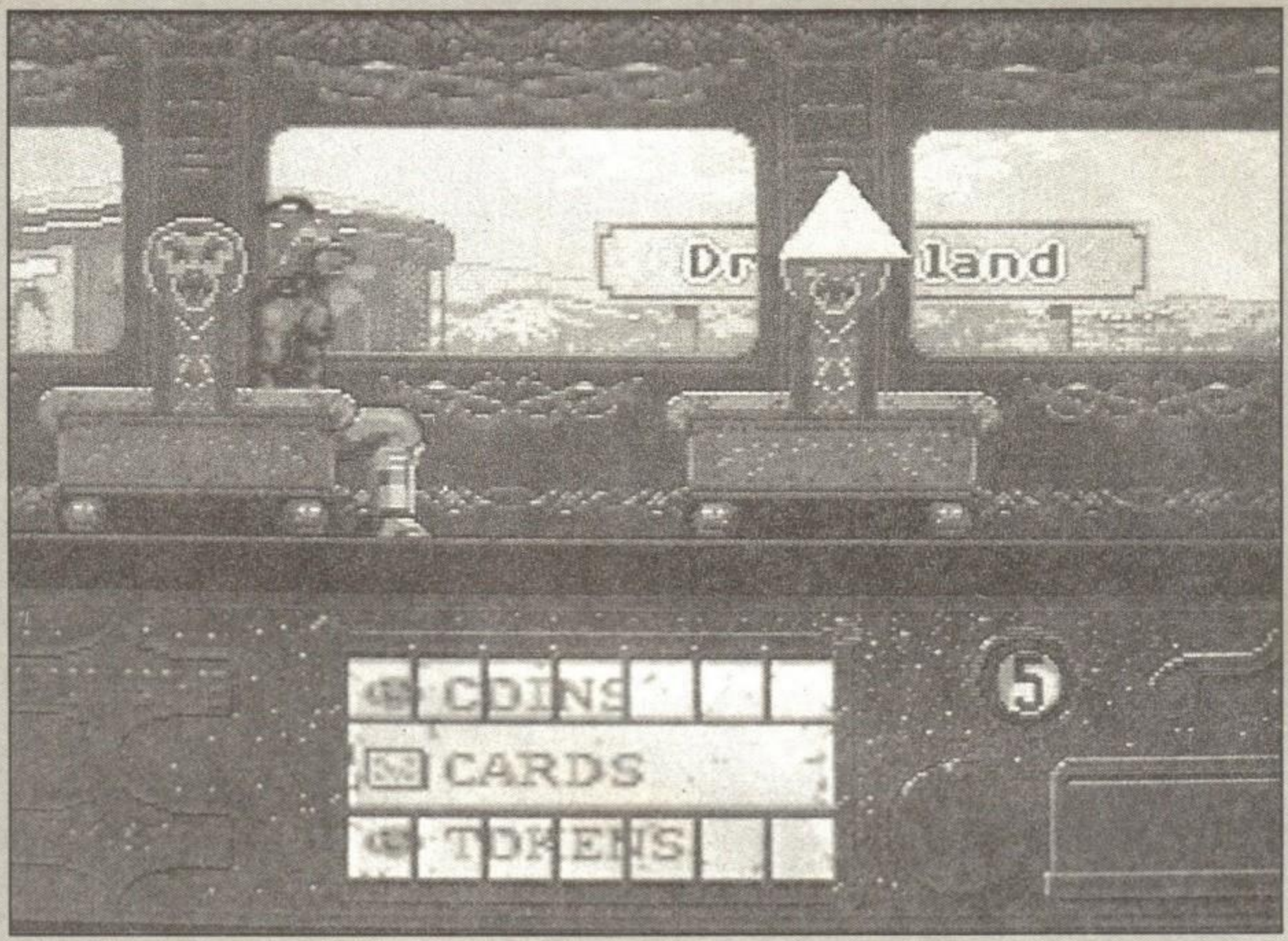
Per prima cosa andate nell'ultimo baracchino a destra, quello del mago, premete il tastino di eject e recuperate la moneta d'oro. Questa macchinetta infatti accetta esclusivamente gettoni.
Andate nella slot machine (il baraccotto centrale) e recuperate i gettoni (2) che qualcuno ha dimenticato. Giocate la moneta d'oro (e non i gettoni) e cercate di vincere. Per vincere dovete totalizzare con tre palline un numero superiore a 90. Più totalizzate, più monete vincete. Il trucco sta nel tempo che impiegate a tener premuto il tasto sinistro del mouse sulla levetta. Se volete un consiglio, premete e contate 1 piuttosto in fretta. La pallina entrerà nella buca 30, 60 o 70. Comunque dopo un po' di pratica vincere diventerà facilissimo.
Se proprio perdete la moneta d'oro non rammaricatevi. Andate nel baraccotto del mago e infilate il primo gettone. Vi verrà dato un foglietto che dice di portargli 8 demoni. Inserite anche l'altro gettone e a questo punto otterrete il biglietto per Dragonland.
Se avete vinto alla Slot machine passate al paragrafo successivo, altrimenti leggete. Prendete il treno. Appena entrati in Dragonland, raccogliete le monete d'oro e tornate a Yesterdayland per giocarle.
Dovete assolutamente vincere questa volta, altrimenti vi converrà ricominciare da capo. Cercate di vincere un bel po' di gettoni perché vi servono. Quando ne avete un po' andate nel primo baraccotto e infilatene uno. Dovrete azionare la leva per recuperare uno fra i tanti soldatini che suonano. Attenti, perché uno fra loro è un demone, e dovrete recuperare proprio quello. Per sapere qual è, vi basterà notare il tondino sul cappello: quello del demone continua a cambiare colore.
Quando recuperate il demone vincerete una vita, ma attenzione, dopo un po' vi mangerà la pergamena dell'inventario. Niente paura, cambiando terra, ricomparirà. Un modo comunque per evitare tutto ciò è recuperare questo demone solo alla fine del gioco.
A questo punto tornate nel baraccotto del mago e inserite altri gettoni. Giocate finché non vi verrà dato un biglietto che serve ad aumentare la vostra presenza in tempo dentro Dreamland. Settate il numero dei minuti a 20, il massimo.

Dragonsland

Qui dovrete recuperare un po' di cose per finire il livello. Due demoni, quello dell'acqua e quello del fuoco, il contenitore per presentare gli otto demoni a Zoltan e cinque ruote dentate che dovrete consegnare al dragone alla fine del livello. Queste ruote servono a fissare la giostra. Non è necessario che completiate subito questo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

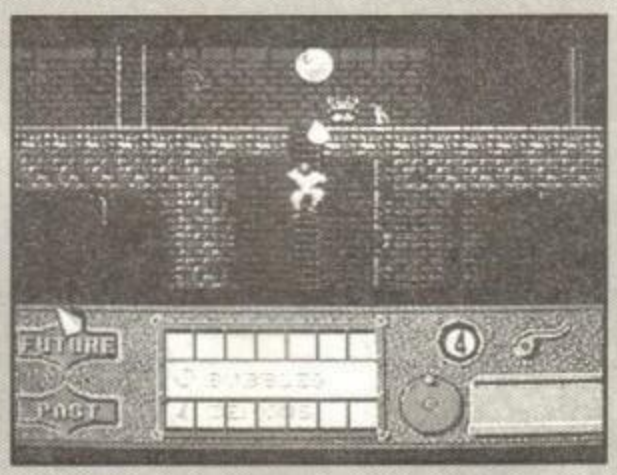
http://www.oldgamesitalia.net/



livello. Comunque è importate che troviate la Sleep Potion, che, quando utilizzata, vi porterà a Dreamland.
Per trovare la pozione prendete la torcia (se la selezionate premendo F1 avrete a disposizione delle palle di fuoco con cui uccidere i nemici) e salite sulla canoa. Evitate la prima scimmia (meglio se salite le scale, la uccidete e prendete anche l'altra torcia) e salite le seconde scale. Andate verso destra evitando le sfere e prendete la coppa d'argento che eviterà per un po' che il camino a sinistra sputi fuoco. Salite sul camino e andate a destra, lì troverete la pozione.

Dreamland

Questa strana terra dei sogni si completa cercando delle chiavi. Queste servono ad aprire le scatole che appariranno non appena toccate uno dei pezzi degli scacchi. Nelle scatole troverete vari oggetti utili a sbarazzarvi dei nemici. Qui dovrete recuperare altri 2 demoni e il biglietto per Futureland che si trova molto in sotto.



Futureland

In questa brutta e strana montagna russa, dovrete recuperare le palle volanti che altro non sono se non demoni (tre in tutto). Chiaramente dovrete anche eliminare tutto ciò che disturba il vostro viaggio nello spazio.
Quando avete tutti e 8 i demoni andate da Zoltan a consegnarli e... Godetevi il finale! A proposito, se state perdendo troppe vite, tornate da Zoltan e acquistate altri biglietti. Acuni di questi vi danno utili HINT (ammesso che abbiate monete d'oro a sufficienza per pagare) e altri vi daranno una vita in più (ma vi costerà cinque pezzi d'oro).

Scoprirete altro in questo pazzo mondo di Theme Park Mistery, ad esempio uno dei demoni di Dreamland vi mangerà il pointer del mouse! E adesso, buon divertimento!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA TELEFONARE (051) 623687

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE

GIOCATTOLI

NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE X ADULTI

GADGETS

RADIOCOMANDI TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW

CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA DEL CLUB

MINIGIOCHI

GIOCHI DI SOCIETA' PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO

OMICRON ITALIA

agenzia della
LEADER DISTRIBUZIONE
nel settore videogiochi

PROFESSIONALITÀ
CORTESIA
ASSISTENZA

nel nuovo **CENTRO VENDITE ALL'INGROSSO**
solo ai negozianti

Via del Carroccio 12/14 Roma (zona p.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 - Fax 06/4270812

350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione, Home e Personal Computer, periferiche varie.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMAGEWORKS PER AMIGA L. 49.000

CADAVER

Chi ha mai affermato che i Bitmap Brothers programmino esclusivamente videogames che non richiedono l'utilizzo della materia grigia è sistemato una volta per tutte. Cadaver fa parte di quel folto gruppo di giochi che dalla notte dei tempi ha sempre raccolto un grande numero di consensi: già, proprio stiamo parlando degli arcade adventures isometrici! Chi se lo sarebbe mai aspettato dai Bitmap?

Il castello di Wulf è davvero un postaccio tetro e misterioso, di quelli che siamo abituati a vedere nei film d'orrore di serie B, ed in questo luogo ogni tipo di essere vivente è, nella maniera più totale, assente, se si eccettua un oscuro negromante chiamato Dianos. Assassino del re Wulf, si vocifera che egli rapisca gli abitanti del vicino villaggio per i suoi rituali di magia nera. Karadoc il nano è stato così assoldato per scovare ed uccidere Dianos, raccogliendo nel contempo tutti i soldi ed i tesori che troverà nel corso della sua avventura.

Cadaver è un arcade adventure in 3D isometrico con cinque livelli, ognuno composto da 70 stanze con tanto di oggetti sparsi un po' ovunque, creature mostruose e trappole infide. Gli oggetti si dividono in cinque categorie e quando vengono toccati, aumentano il numero di azioni che possono essere compiute e che nel contempo sono iconificate nel basso dello schermo. Per fare un esempio, all'inizio della partita si può solo camminare e cercare, ma proseguendo nell'avventura e raccogliendo svariati utensili, potremo raggiungere il massimo di azioni eseguibili (bere, leggere, aprire e dare).

Il cibo e l'acqua, conservata all'interno di capienti botti, sono essenziali per il recupero dell'energia persa al contatto con le creature nemiche e con i bacini d'acqua avvelenata presenti in più parti del castello. Le ampolle magiche spesso non specificano se il loro effetto sia benigno o dannoso, così per il videogiocatore è un azzardo decidere se raccoglierle o meno. Le pergamene danno interessanti informazioni o rivelano preziosi incantesimi da usare contro determinati avversari o in particolari luoghi. Infine gli utensili, l'armatura e le armi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

hanno funzioni molto più convenzionali.
Il castello nasconde molti enigmi, risolvibili mediante l'esatto utilizzo degli oggetti, degli incantesimi, di bottoni, leve (che molto spesso aprono passaggi apparentemente inaccessibili) e interagendo con gli abitanti del castello (non dimenticate infatti che alcuni di loro sono nostri amici).
Nel corso dell'esplorazione la mappa viene automaticamente aggiornata: la mappa è preziosissima in quanto oltre a mostrare le stanze visitate, indica la posizione attuale di Karadoc e si può persino zoomare per avere una visione più dettagliata di particolari zone. Inutile aggiungere che sono presenti le opzioni di load e save e con circa 350 stanze da visitare penso proprio ne avete un gran bisogno...

Amiga

Non vi è alcun dubbio che Cadaver sia il gioco che tutti i fans degli arcade adventure isometrici aspettavano: la grafica è dettagliatissima e si nota un eccellente uso di ombre e colori ed il sonoro rende davvero bene l'atmosfera del gioco. Le 350 stanze che costituiscono il castello, le decine di enigmi da risolvere e un ottimo bilanciamento del livello di difficoltà hanno un potenziale talmente elevato da tenere anche gli adventurers meno incalliti attaccati alla tastiera per svariate ore. Se proprio vogliamo cercare il pelo nell'uovo, bisogna ammettere che l'interfaccia utente non è il massimo della comodità, ma considerato ciò che offre Cadaver, si tratta proprio di una minuscola pecca. Alla prossima, Bitmap Brothers e... mi raccomando, continuate così!

Globale 86%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMAGEWORKS PER PC L. 59.000

BLADE W

Felicità era una terra antica, antichissima, remota. Un saggio mago di nome Ginti era un suddito dell'attuale monarca; era un vecchio assai eccentrico e possessore - a suo dire - di enorme magia. Ma in un bruttissimo giorno arrivarono insieme inenarrabili sciagure: peste, morte, buio; tutte causa di una stessa malefica entità avente nome Murk. Con la calata del grande buio sembrava che i suoi poteri fossero riusciti a soggiogare del tutto la landa, finché una fulgida sfera di luce esplose davanti a lui, con al centro il buon Ginti. Al petto recava un'antica tavola di pietra, ma nulla potè la sua magia contro l'attacco mortale che Murk scagliò all'istante. Ginti morì, e per Felicità fu schiavitù e abbrutimento.

Le leggende sono il lievito di un popolo, e a Felicità iniziò a correre voce che la tavola di Ginti avesse la proprietà di sconfiggere Murk. Purtroppo nel tremendo duello l'antico artefatto si ruppe in sette pezzi: per poter sfruttare il suo potere dovrà essere ricomposto da un potente stregone. Il problema è: dove trovare i pezzi e lo stregone?

La soluzione è nelle capaci mani di Blade Warrior - alias voi - che si deve muovere lungo i pericolosi sentieri della sua terra per cercare tutti gli elementi necessari a sconfiggere Murk. La sua ricerca non è però limitata ai pezzi della tavola: il nostro poderoso eroe si intende anche di magia, e potrà trovare per strada alcune basi elementali per creare utili incantesimi. Dopo aver raccolto un buon numero di basi, potrà tornare al suo maniero per creare in laboratorio potenti magie.

Per farlo, serve anche sapere come fare, e questa conoscenza si può ottenere trattando con i sette maghi che abitano nella landa. Ognuno di questi sta nella sua brava torre e ha certi desideri che devono essere soddisfatti, se volete avere aiuto da loro. Potrete all'uopo offrirgli preziosi ingredienti magici o

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

/ARRIOR

qualcuno dei quattordici manufatti sparsi per il vostro cammino; questi ultimi sono anche in grado di conferire al vostro guerriero particolari poteri. Presso la torre di un mago avrete anche l'interessante possibilità di chiedergli in prestito il suo drago per tornare al vostro castello, sfruttando il suo alito pesante per sbarazzarvi dei vari seccatori durante il viaggio.

Una volta realizzate le vostre magie con sapienti miscele degli ingredienti giusti, potrete metterli nel vostro "classificatore" che contiene fino a sedici incantesimi dello stesso tipo per posizione, e che ha dieci posizioni per magie diverse. Richiamando la schermata di inventario vedrete tutte le magie a disposizione (ma non il loro numero, che dovrete immagazzinare nella vostra RAM organica!), e anche lo stato del vostro baldo personaggio, "ritoccato" dagli artifatti in vostro eventuale possesso.

In cammino, anche la pallida luna indicherà per qualche arcana ragione di sintoconvergenze parallele il vostro stato di salute (i fratelli Baldaccini non conoscono i poteri dell'Astrologia, Ndr). Muovendovi per questa strana terra (c'è anche una mappa a vostra disposizione, con tutti i principali riferimenti) troverete un ricco paesaggio costellato da pacifiche creature notturne, ma anche di tremendi nemici con i più disparati valori di forza. Sta a voi farli secchi, con opportuni colpi della vostra fedele spadona a due mani, tenendo anche conto che certi colpi sono più o meno efficaci a seconda dei diversi mostri. Qua e là potreste incappare anche in trappole con strani effetti, o perfino in alberi viventi.

Il territorio è costituito da singoli sentieri collegati fra loro da porte che possono essere aperte o chiuse. Sta a voi aprire quelle chiuse, ma il vostro problema maggiore sarà evitare troppe grane. Una in particolare è il perfido, pessimo, orrido, rancido Murk, che va allegramente a spasso per i sentieri alla vostra ricerca: quale onore meritare tanta attenzione! Il suo avvicinamento è indicato dal cambiare del tempo e dal sopravvento del colore infernale, il rosso. è possibile, incontrandolo, poterlo sconfiggere anche con un guerriero non particolarmente potente, ma sarebbe un'impresa così dolorosa da render consigliabile un'attenta e continua politica di svicolamento, tenendo d'occhio sulla mappa le icone di Murk e del vostro prode.

La vera missione del vostro Blade Warrior sta quindi nel farsi incantare la spada dallo stregone di Felicità (o meglio, di ex-Felicità), dandogli in cambio i pezzi della favolosa tavola di Ginti. Una volta in possesso di una lama incantata, potrete considerare Murk pressoché spacciato.

Blade warrior richiede una non specificata quantità di RAM (ma è raro che un gioco di questa categoria si accontenti di meno di 384K) e si può trovare su due dischi da 5,25" o su uno da 3,5". Il gioco è basato sulla tastiera, ma può essere assistito dal mouse; niente da fare per il povero joystick. Le schede grafiche pilotabili sono la famigerata CGA, la EGA e la VGA.

PC

BW ha una notevole atmosfera: su uno sfondo notturno con scorrimento parallattico (limitato alle sole porte e con il fondale fisso) si stagliano figure nere come la morte, e ad ogni vittorioso affondo una bella macchia di sangue comparirà sulla sagoma del vostro antagonista. Per giunta, alcune creature del paesaggio sono animate, e ci sono anche ranocchi colorati che saltellano allegramente. La grafica è tutta bella, dai paesaggi alle videate statiche, mentre il sonoro durante i combattimenti è un pò strampalato. Non è, peraltro, un gioco che vi farà frizzare il sangue nelle vene, ma è abbastanza interessante, profondo e ben realizzato da meritare l'interesse di chiunque cerchi una suggestiva avventura o un bel gioco di ruolo dinamico.

Globale 78%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAC® MECHANISME - ART.
PROFESSIONAL

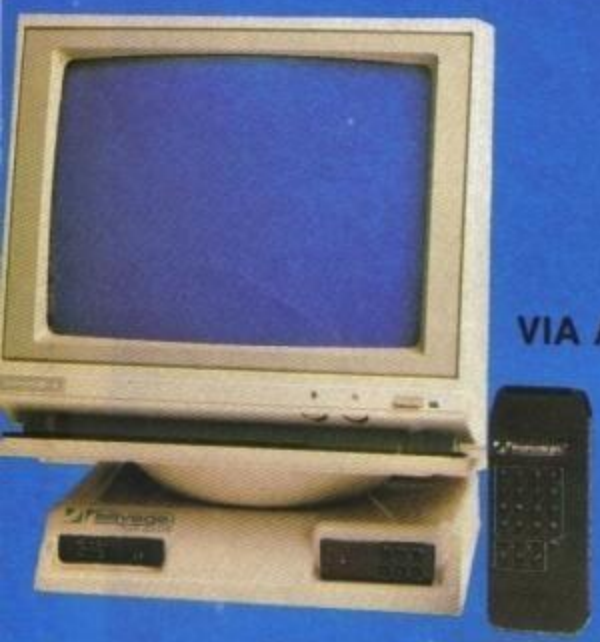
Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga

TER
COMMODORE C 64/128
COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154

savage®

by CABLETRONIC®

VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51



Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.

RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC

MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni

GHIBLI
LD 224

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLO

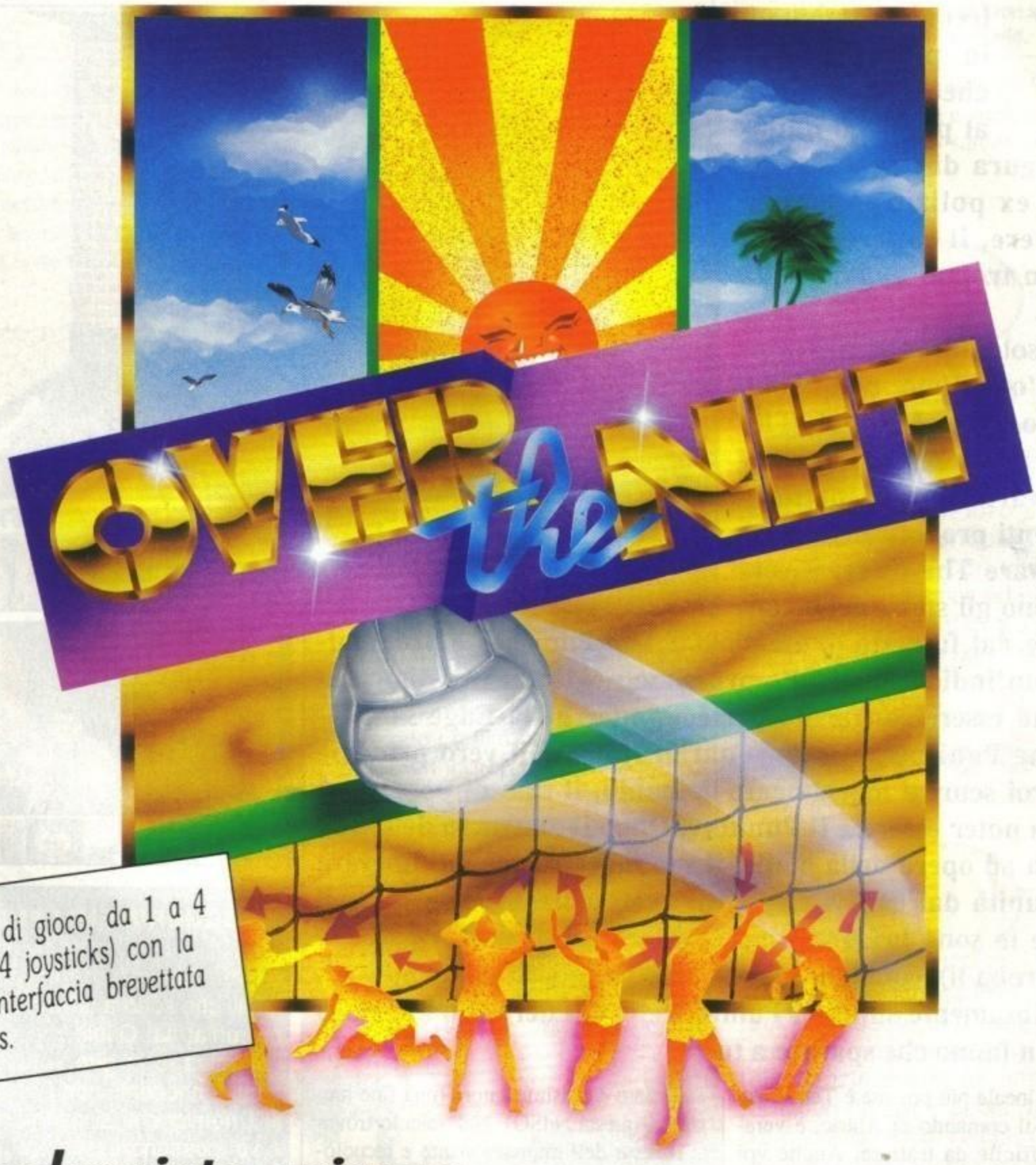
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAGAZZI!

Dopo le emozioni calcistiche... tuffatevi nel frenetico divertimento dei giochi estivi...



Possibilità di gioco, da 1 a 4 giocatori (4 joysticks) con la speciale interfaccia brevettata da Genias.

Sulle soleggiate spiagge, da Rimini a Miami Beach, l' incandescente azione del Beach Volley per il più entusiasmante simulatore sportivo arcade della stagione.

FANTASTICO!!
Prossimamente disponibile per tutti i formati

Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da:

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA
Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

Only for your Amiga

Genias

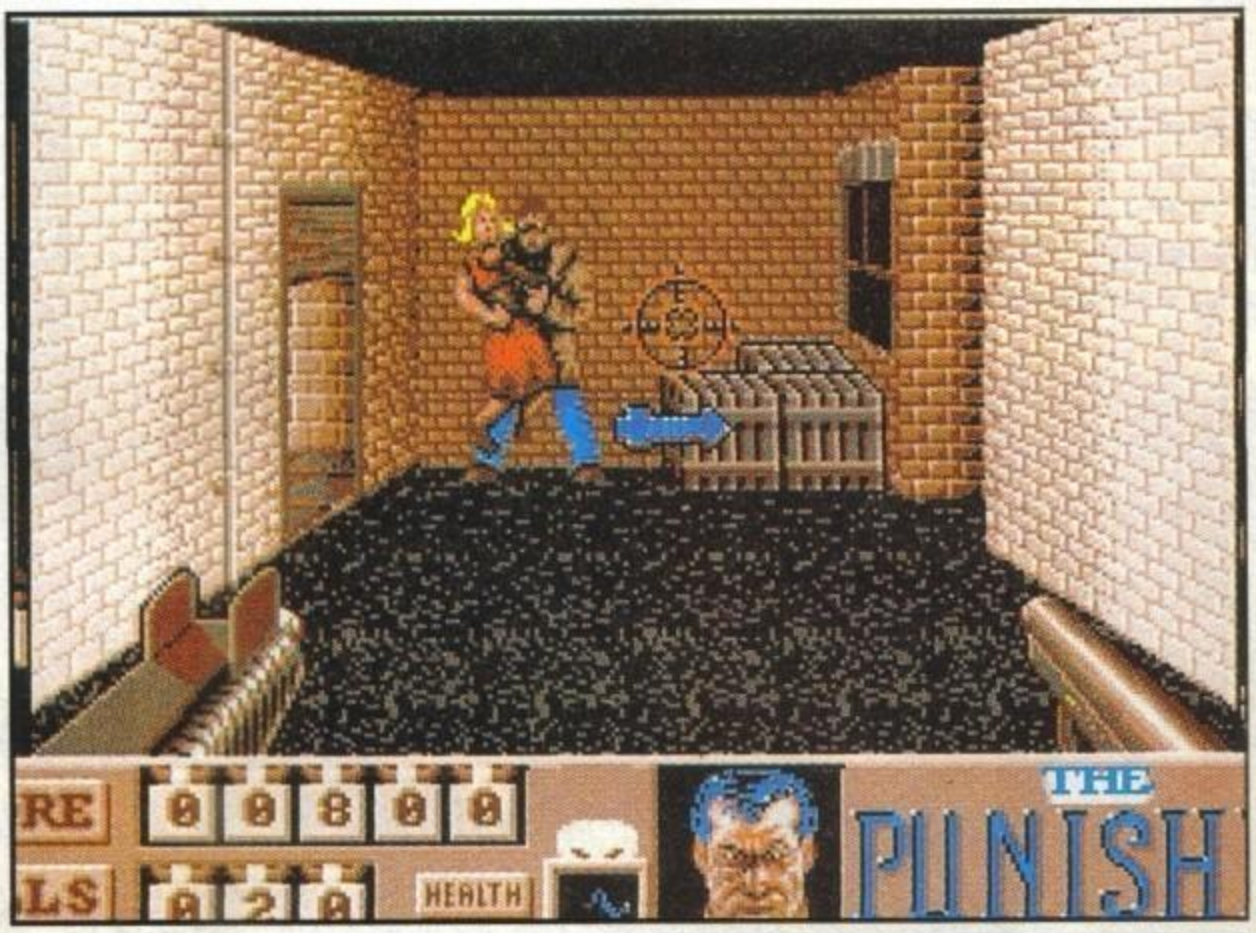
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMAGEWORKS PER PC

THE PUNISHER

CIRCLE OF BLOOD



Circolo di sangue è la prima storia che ha introdotto al pubblico italiano la figura di Frank Castiglione, ex poliziotto ed ora giustiziere, il supereroe dal volto fin troppo umano della Marvel.

Basato solo in parte, purtroppo, sull'omonimo, bellissimo, fumetto della Marvel, The Punisher rappresenta una notevole variazione rispetto ai precedenti prodotti della casa di software The Edge. Ricordate, sono gli stessi della conversione dal fumetto di Garfield... The Punisher è probabilmente un'indicazione sulle prossime novità, il prossimo fumetto ad essere convertito per computer dalla Edge sarà X-Men.The Punisher, Punitore qui in Italia, è il vero principe degli eroi scuri e moralmente opinabili, il tipo di uomo così duro da poter essere... Il Punitore. Dopo il massacro della sua famiglia ad opera della mafia, il suo unico scopo è di liberare la comunità dai cattivi elementi (avete presente "voi siete il crimine io sono la cura" oppure "fermo o - blam - sparo"? Quella roba lì), con ogni mezzo. Molti di questi cattivoni sono spaventosamente simili al Punitore stesso - del resto nel gioco tutti non fanno che sparare a tutti!

La banda locale più potente è The Trust, che sotto il comando di Alaric, è veramente difficile da trattare. Anche voi avete qualche asso nella manica comunque. Beh, più che di assi si tratta di una mitraglietta Uzi (si, proprio quella con un sacco di colpi al secondo, capace di tagliare una persona in due e che sta in una mano) con 13 caricatori, il classico revolver ad otto colpi con 40 caricatori e sette granate M68 a frammentazione, si può fare un certo danno.

Per muoversi nelle strade della città avere un furgoncino (nero naturalmente) mimetizzato da disinfestatore (una fine metafora, questa NdSG). Nel veicolo trovate il resto dell'impressionante e tecnologico armamentario che ha reso famoso il Punitore: un AK-47, un lanciafiamme (!), un lanciagranate e tanto altro. All inizio della sezione dovete scegliere quale delle armi attivare, Una scelta non adeguata potrebbe darvi dei problemi alla fine del livello, quando il computer spara automaticamente l'arma contro un'obbiettivo.

Un'altra cosa che potrebbe impedirvi di completare con successo la vostra "disin-

SUGGERIMENTI PUNITIVI

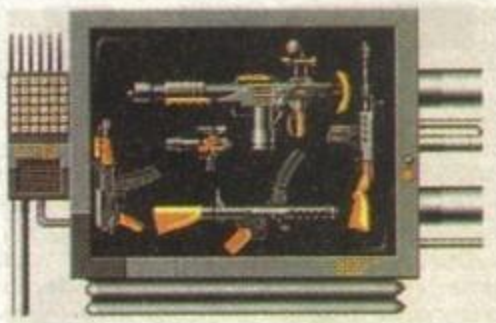
- Non fatevi fregare dai barboni: quelli che sono a terra portano sempre un'arma. Quelli che si alzano e camminano in giro sono assolutamente innocenti, non sparategli.
- I nemici che si muovono davanti a voi possono essere colpiti solo in testa.
- Nello schermo finale del primo livello, lanciate una granata al tipo con la maglietta bianca quando è dentro lo schermo per un terzo.
- Se un caricatore si sta esaurendo, buttatelo via alla fine dello schermo anche se c'è ancora qualche colpo, così potrete ricaricare all'inizio del prossimo.
- Siate rapidi e precisi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lanciafiamme d'assalto Baddger
Lunghezza 1030mm
Peso 13.6Kg
Gittata 20m
Autonomia 8min

Mitragliatrice Modello F1 Sub
Lunghezza 925mm
Peso 3.266Kg
Calibro 9mm
Freq. tiro 600rpm



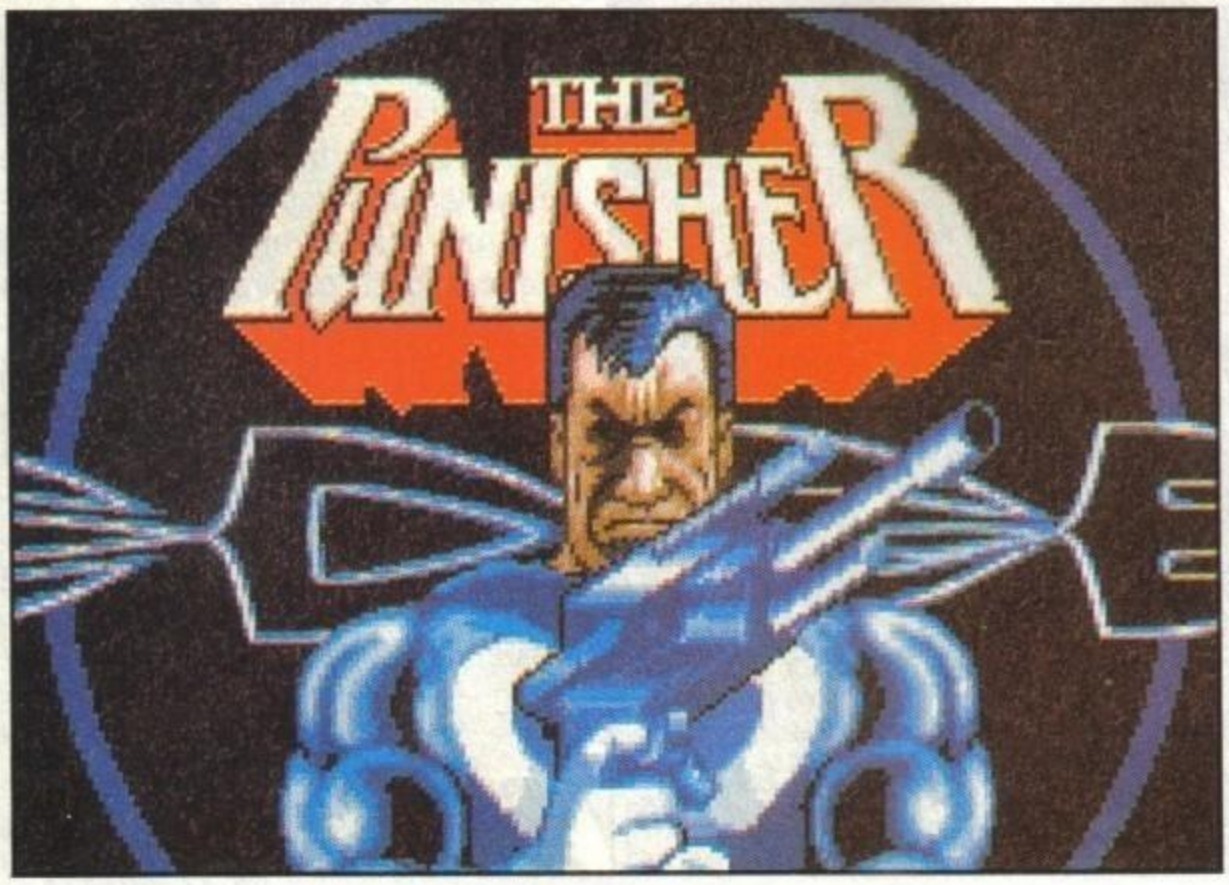
■ Tutte le armi sono visualizzate: sono le più potenti in tutto il mondo. Un solo colpo sparato da una di esse può farvi saltare la testa in una frazione di secondo.

festazione" sono gli innocenti. Già, gente normale come me e voi presi in ostaggio dal Trust o coinvolti in sparatorie (scongiuri assortiti). Sparare a quella povera gente provocherà la fine del gioco con il punitore che amleticamente si chiede "Non sono forse come coloro che cerco di punire?".

Una volta presa una certa confidenza con il gioco ci si accorge come gli schermi siano ognuno piccola variazione dell'altro. Forse qualche cattivo in più, qualche strana scatola in giro, ma in generale non si cambia molto. Lo stesso schema di gioco diventa presto noioso, e di certo non è quello che ti aspetteresti dal tie-in di un fumetto come quello del Punitore. Se fossi stato uno dei numerosi appassionati del personaggio sarei stato profondamente deluso.

IL PUNITORE IN BREVE

Il fumetto del Punisher è uscito per la prima volta nel 1988. Il suo eroe, Frank Castle, è un'esercito di un solo uomo al servizio di una giustizia molto sbrigativa. La Marvel, con il punitore, è voluta uscire dal classico schema del supereroe, scegliendo come personaggio principale un uomo senza alcun potere particolare se non la straordinaria agilità e forza fisica. Per una maggiore verosimiglianza anche i suoi avversari sono uomini comuni, anche se, essendo il Punitore ambientato nel mondo di tutti gli altri eroi Marvel, non sono rari i suoi incontri con mutanti o altri supereroi (come nel suo contrastato rapporto con il DareDevil). Frank Castle fa insomma parte dell'ultima tendenza del comic americano, non più eroi perfetti ed invulnerabili, ma sempre più gente comune.
Per chi non lo sapesse è stato anche realizzato un film basato sul fumetto, che si avvale dell'interpretazione di Dolph Lundgren nei panni del Punitore, già uscito in Inghilterra. Il film è stato però accolto abbastanza freddamente, e con tutta probabilità resterà confinato entro la cerchia degli ammiratori del Punitore.



Amiga

Come nella versione ST il mouse è un eccellente sostituto del joystick, anche se la risposta è un po' a scatti. I variegati effetti sonori svolgono bene il loro compito. L'azione è comunque estremamente ripetitiva. Con una grafica virtualmente identica ed un sonoro leggermente migliorato rispetto all'ST, questa versione non è comunque migliore.

Globale 68%

ST

L'utilizzo del mouse invece del joystick consente una maggiore accuratezza nei movimenti del mirino. Grazie anche ad una finestra di gioco chiara e pulita, l'azione e la risposta sono veloci. Gli effetti sonori dei colpi sono accettabili ed il motivetto d'introduzione è tutto il sonoro di cui avete bisogno. L'azione è ripetitiva e non c'è incentivo nel proseguire, specie una volta completato. Il film non è ancora arrivato in Italia... c'è solo da sperare che sia meglio del gioco.

Globale 65%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSS PER AMIGA L. 49.000

THE FINAL BATTLE

I giochi con grafica in 3D isometrica sembrano essere tornati di moda; è dai tempi del primo Batman sullo Spectrum e di Head over Heels che non se ne vedeva un buon numero. Dopo Murder della U.S.Gold, recensito sul numero 24, ecco che anche la PSS cerca di fare il colpaccio utilizzando questo punto di vista. Vediamo se ci è riuscita...

The Final Battle è un'avventura di ruolo grafica NON animata, interamente comandata via mouse tramite icone. La malvagità e la crudeltà sono caduti sulla regione di Anar. Voi siete Steroff, un giovane (avete 24 anni) guerriero che ha deciso di riportare la pace sul mondo una volta per tutte. Per riuscire nell'impresa dovete recuperare una spada e uno scudo leggendari; questi oggetti ora sono in possesso di Suzar, il cattivo di turno, per la precisione un malvagio mago che, tra le altre cose, pratica magia nera a tutto spiano. Dovete trovare anche sei cristalli di fondamentale importanza per sconfiggere Suzar; questi ha inoltre mandato in giro un mucchio di umanoidi, privi di volontà propria, che gli ubbidiscono ciecamente.

Il gioco è diviso in due parti distinte: all'inizio dell'avventura vi trovate nella cella di una prigione pullulante di umanoidi. Dovete riuscire a scappare da quel luogo deprimente risolvendo svariati puzzle. Nella seconda parte vi trovate invece nella fortezza di Anar, accessibile tramite un passaggio segreto che risulta essere sicuro solo di notte, durante la quale siete protetti dall'oscurità. Qui dovete distruggere Suzar, quindi scappare prima che l'edificio crollando vi porti con sé all'inferno.

Svolgendo la vostra missione potete trovare due personaggi, che odiano Suzar come voi e che sono disposti ad aiutarvi; il primo è Pagan, un guerriero trentaquattrenne, mentre l'altra è Crysella, anch'essa guerriera, solamente diciottenne.

Tra le varie opzioni troviamo un comodo sistema di automappatura, nonché la possibilità di salvare la situazione in qualsiasi istante. Fattori come il tempo, l'ora e le condizioni del personaggio sono da tenere in continua considerazione, in quanto influenzano in maniera determinante la buona riuscita della missione. Dovete inoltre raccogliere una grande varietà di oggetti indispensabili, da schegge di vetro a papiri, da pozioni magiche a scudi arrugginiti.

The Final Battle è una discreta avventura per la quale è opportuno tirare fuori dal "Repertorio del recensore" la fatidica frase "Sarebbe stato un bel gioco se..."; questo per un motivo soprattutto tecnico; infatti sembra di giocare con un PC a 1,5 Mhz e non con un Amiga: il fatto più irritante è che passa circa mezzo secondo tra il momento in cui si clicca un'icona o un oggetto e quando si svolge l'azione che ne consegue.

Amiga

Il sistema di comando non è troppo immediato e risulta abbastanza scomodo (ad esempio, per colpire un umanoide bisogna seguire la sequenza spada-nemico-calcio-zona del corpo da colpire). La grafica è abbastanza dettagliata ma è completamente priva di animazione e i pochi effetti sonori sono nella media. Il manuale (14 pagine) è schematico ma non troppo chiaro e riporta una leggenda di quattro pagine. Un'avventura con elementi RPG buona per chi ama questo genere.

Globale 73%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hard Drivin' II™

DRIVE HARDER

Un anno fa *Hard Drivin'* ha scosse il mondo. Allacciati la cintura e premi l'acceleratore quando *Hard Drivin' II*, il suo seguito, sfreccia sul tuo schermo.

Tienti forte mentre ti lanci a massima velocità intorno ai quattro nuovi circuiti oppure ti costruisci il tuo circuito usando l'esclusivo Editor di Pista. Dopo averlo disegnato, il circuito appare in una veduta computerizzata in modo che sia possibile memorizzarne il tracciato ed i suoi pericoli. Adesso puoi mettere alla prova le tue capacità di guida su una pista da capogiro!

E c'è di più! Collega il tuo computer ad un Amiga, Atari ST o PC IBM di un tuo amico per disputare una corsa fianco a fianco fino all'arrivo. Se sei rimasto indietro, buttati sull'oro ed aumenta la velocità con un' iniezione al Nitro, un metodo sicuro per lasciare l'opposizione al palo di partenza!

Hard Drivin' II è più veloce, più crudele e dall'aspetto migliore dell'originale che ha vinto molti premi.

Hard Drivin' II – Drive Harder!

Il fantastico seguito di HARD DRIVIN'

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

Disponibile per: Amiga, Atari ST, IBM PC 3.5" & 5.25"
Programmed by: Jürgen Friedrich
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation
© 1990 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
Prodotto da Domark Software Ltd.
Distribuito da Leader s.r.l., Via Mazzini, 15, 21020 Casciago (VA), Italy
Amiga & Atari ST Screenshots

DOMARK

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UBI SOFT PER PC L. 49.000

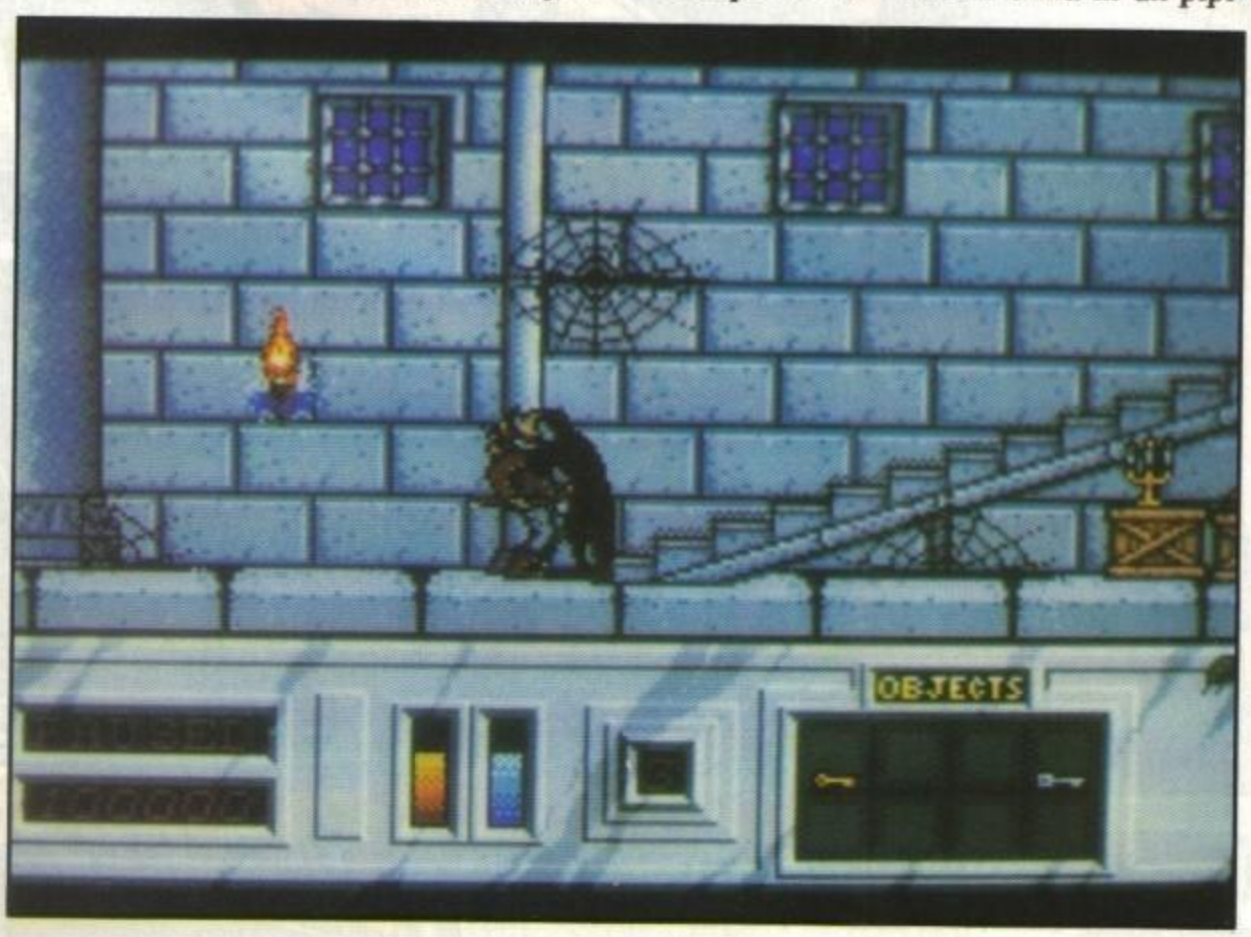
NIGHT H

All'interno di un tenebroso castello vecchio stile fa bella mostra di sé una bara. Ma ecco che improvvisamente il coperchio si alza e ne esce una figura spettrale: un tipo tutto vestito di nero dalla faccia bianca come un cadavere e con due bei canini che spuntano dalle labbra. Mezzanotte, l'ora dei vampiri!

Chi è il vampiro per eccellenza: ma il conte Dracula, naturalmente! E cosa vuole fare stavolta oltre a succhiare il sangue dei poveri mortali? Sembra che voglia impadronirsi del mondo... Ma va là! Siamo alle solite dunque: scommetto che devo impersonare il solito eroe incaricato di togliergli questa folle idea dalla testa con una bella esecuzione capitale. Ma lo credi davvero? Certo, perche? Perché hai sbagliato in pieno: tu devi impersonare Dracula! Come, ma io non voglio fare il cattivo, aiuto! Ma cosa dici: hai ucciso milioni di uomini e astronavi in shoot'em up vari e poi non vuoi succhiare qualche gocciolina di sangue qua e là? Ma lasciati andare per una volta. Vabbeh, mi hai convinto, proviamo!

Il nostro Dracula ha fatto qualche strana cura (probabilmente si è piantato un punteruolo di legno nel cuore dopo essersi appeso al collo un crocefisso e aver bevuto un cocktail di acquasanta e aglio alla luce del sole) e ora è più potente che mai. Perche? Risponderò con un'altra domanda. In cosa dovrebbe trasformarsi il conte Dracula? Mah, in maiale forse? Cosa? No, aspetta, non era quello che si mutava in rospo? Ma va là, ignorantone, in vampiro si trasformava. In vampiro? Ma non lo è già un vampiro? Sì, ma in vampiro inteso come volatile, vabbeh, facciamo pipistrello a scanso di equivoci. Dunque Dracula si trasforma in un pipistrello, giusto? Esatto, ed ora può anche diventare un lupo mannaro. Ma davvero? Accidenti che potenza!

Stavo dicendo, il nostro Dracula deve sfruttare bene le sue capacità mutatorie perché come vampiro può prendere ogetti e uccidere col classico sistema "a canini" ma non può volare e tantomeno mettere piede in acqua. Per giunta deve fare particolare attenzione ai nemici che brandiscono un punteruolo di legno o ai preti che ogni tanto potrebbero giudicarlo



PC

La sequenza in cui il vampiro allunga il braccio per attirare a sé il mortale più vicino e poi gli succhia il sangue riducendolo a un mucchio d'ossi vale quasi quanto l'intero gioco. Non è graficamente spettacolare ma ti dà una sensazione perversa di potenza e ti sprona ad andare avanti. Al confronto i pugni scagliati dal lupo mannaro sono niente o quasi, essere vampiro è indubbiamente meglio. Il resto è il solito gioco a ricerca di oggetti che permette però di trasformarsi per superare ostacoli e altre scomode situazioni di gioco. Una volta completato un livello è anche possibile salvare la partita in modo da non dover ricominciare tutto da capo. Concludiamo con le brutte notizie: sul PC il gioco presenta continui e perlopiù incomprensibili rallentamenti che sembrano avere una frequenza direttamente proporzionale al livello raggiunto e che infastidiscono non poco. E' un vero peccato.

Globale 78%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

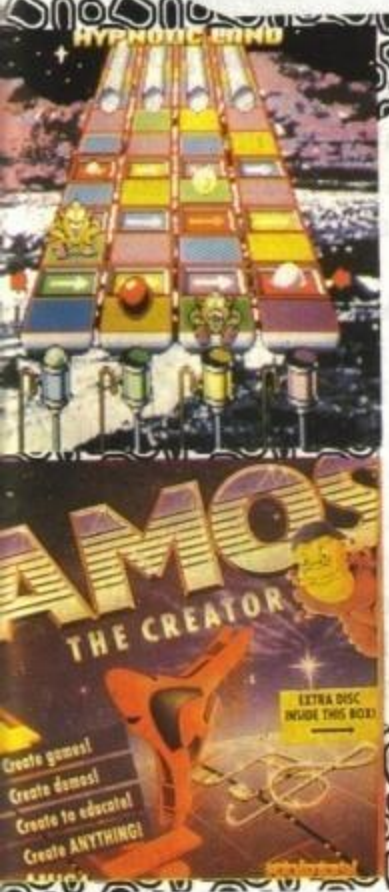
UNTER

troppo puzzolente e lavarlo ben bene (con l'acquasanta ovviamente).
Il lupo mannaro è la soluzione giusta in questi frangenti, ma anche lui ha i suoi bravi limiti: prima di tutto non sopporta i proiettili d'argento e poi, cosa più importante, non può raccogliere oggetti. Quest'ultima limitazione vale anche per il pipistrello che perlomeno è dotato di un paio di ali e può evitare ostacoli acquatici o scappare da situazioni roventi in pochi secondi. Purtroppo neanche lui ha la capacità di raccogliere oggetti.
Ma la limitazione più evidente di queste due forme alternative del conte è lo scarso tempo di permanenza: se Dracula è forte può resistere per una decina di secondi come pipistrello o lupo, ma se è già indebolito dopo qualche attimo ritornerà come prima.
L'unico sistema per ripristinare l'energia, come è sicuramente arguibile, è uccidere, uccidere e ancora uccidere. Ma i nemici non staranno lì a guardare. Si era già detto dei preti, degli esecutori col punteruolo o con armi caricate ad argento, ma ce ne sono anche altri: arcieri che vi bombardano di frecce (di frassino?), streghe che vi indeboliscono al passaggio, rapaci che vi sbatacchiano da tutte le parti, il professor Van Helsing noto cacciatore di vampiri (vi uccide al solo tocco), ecc. ecc.
Ma che c'è di male ad essere un vampiro? Lo vogliono uccidere solo per questo? Non è possibile: deve aver fatto qualcosa di molto brutto per farli incavolare così. Ma se ti ho già detto che vuole impadronirsi del mondo! Ah, già, ma come diavolo pensa di fare? Oh, deve solo raccogliere tutti i medaglioni che trova per la strada. Ah, capisco, una sciocchezza. Mica troppo: tieni conto che ne trova uno solo ogni 5 livelli. Ah, e cosa ci vuole per passare un livello? Eh, ce ne vuole, ce ne vuole.
Deve raccogliere otto oggetti frugando ben bene tra il paesaggio in una decina di schermate. Questi oggetti sono: una pergamena, un crocefisso (!), una bottiglia piena di liquido rosso e cinque chiavi. Il punto è che di solito ci sono quattro o più porte chiuse e una sola chiave accessibile perché le altre sono nascoste dietro qualche porta. Alla fine il gioco si riduce infatti a: prendi quella chiave così puoi aprire quella porta che nasconde quell'altra chiave che apre quell'altra porta ecc.
Sapete cosa vi dico? La notte è megio dormire!

(ST: TGM 007 - GLOBALE 81%)

ADESSO I PROTAGONISTI DEL VIDEOGIOCO SIETE VOI!

E' GIUNTA L'ORA DEL BRICO-GAME, IL GIOCO IN KIT DI MONTAGGIO ASSOLUTAMENTE APERTO A TUTTE LE VOSTRE MIGLIORIE E MODIFICHE!



HIPNOTIC LAND Il primo Videogioco che ti insegna a scrivere un Videogioco! Manuale in italiano, listato aperto modificabile con AMOS o con STOS. **(AMIGA – ATARI ST £. 29.000)**

AMOS Il Creatore di Giochi per AMIGA nell'ultimissima versione con disco EXTRA di utilities e giochi. **(AMIGA £. 120.000)**

STOS Versione 2.5, Estensione Secondo Joystick, Manuale in Italiano! **(ATARI ST £. 110.000)**

OFFERTA SPECIALE!! AMOS + HYPNOTIC LAND £. 140.000

LIMBASOFT

Telefonateci allo **039/381328** per i vostri ordini,
oppure nelle ore serali allo **039/835052**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMARK PER AMIGA/PC L. 29.000

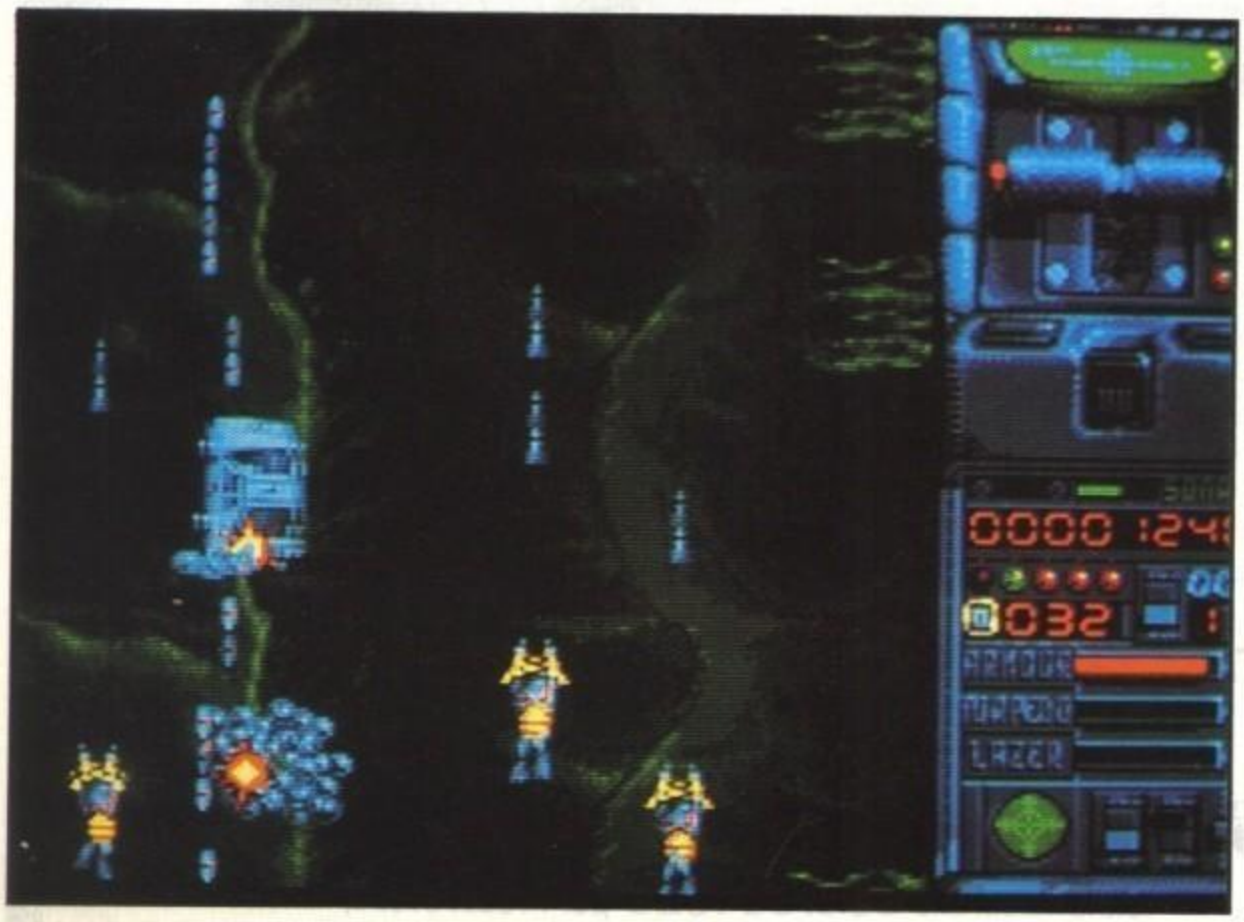
THE SPY WHO

"Il mio nome è Bond, James Bond..." Mi sembra già di sentirvi urlare e chiedere pietà, ma non preoccupatevi: non sta per essere lanciato alcun nuovo film (almeno credo) che veda protagonista la spia britannica che dagli schermi di tutto il mondo ha fatto sognare due generazioni di spettatori e che ci faccia rimpiangere i bei tempi in cui Connery e Moore imperversevano. L'ultima licenza della Domark riguarda quello che, a detta di molti, è uno dei migliori film di 007, ossia "La spia che mi amava".

I giochi multievento si sono quasi sempre rivelati dei capolavori, purtroppo però fino ad oggi sono stati un'esclusiva della Ocean: è quindi con compiaciuto stupore che accogliamo il tie-in multievento del film "The spy who loved me" ad opera della Domark. L'attenzione prestata nel ricalcare più fedelmente il film è evidente sin dai primi istanti: lo screen dei titoli mostra il tipico logo di Bond che viene ricoperto da una colata di sangue, mentre in sottofndo aleggia una musica che altri non è se non un remix del notissimo tema che accompagna tutte le produzioni di 007.

Il primo livello, è chiaramente di ispirazione "Spy-Hunteriana" e questo non può che essere un fatto positivo: infatti nella prima parte dello stage siamo alla guida della celebratissima Lotus Esprit di cui era dotato 007 nel film, ma per ora non siamo ancora in possesso di tutti i gadgets bondiani e più che le altre auto, che si incontrano molto sporadicamente, bisogna prestare attenzione alle mine, alle pozze d'olio, a non investire degli innocenti passanti e a non finire fuoristrada, pena il calo dell'energia, al termine della quale apparirà il fatidico Game Over. Inoltre è consigliabile raccogliere il denaro disseminato qua e là per la strada con il quale comprare poi da "Q" tutti gli optionals necessari (si vede che anche Q avrà avuto le sue spese...). A metà del primo livello la strada finisce, ma niente paura, perché Bond salta a bordo del potentissimo off-shore ormeggiato casualmente proprio lì e si precipita a terminare lo stage, evitando naturalmente i poveri passanti che, vista l'elevata temperatura, hanno deciso di farsi un bagnetto e fulminando i motoscafi nemici. Secondo livello molto simile al primo, ma con qualche peculiarità di rilievo: ogni tanto si incontra il camion di Q e si possono comprare le tanto agognate armi extra, che possono essere fumo, olio, mitra e soprattutto il dispositivo che trasforma la

Lotus in un potentissimo sommergibile armato di tutto punto. Infatti al termine del livello bisogna imboccare una stradina da cui lanciarsi in mare ed affrontare la fase sottomarina (la rima è puramente casuale). Ma niente paura: se mancate questa stradina non dovete far nien'altro che ripetere tutto il livello e riprovarci! La fase sottomarina è in stile shoot'em up a scrolling verticale con tanto di due nemici giganti a metà ed alla fine del percorso. Terminata quest'ardua fase, si passa ad uno schermo in stile Operation Wolf (questo è quello che si chiama un gioco multi-evento!): infatti, mentre Bond posiziona una carica e fa saltare la base sottomarina, il nostro compito è quello di coprirgli le spalle uccidendo, mediante il nostro mirino, tutti coloro che attentano alla sua vita. Attenzione però a non finire le munizioni e a far sì



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOVED ME

che Bond non sia colpito dai proiettili troppe volte!!!
Segue lo chermo numero quattro in cui bisogna riprogrammare il computer ed inserire le nuove coordinate dei missili nucleari, presenti solo sul manuale d'istruzioni del gioco originale. Il quinto livello è simile al primo, ma invece di essere al comando di un'auto o di un motoscafo, Bond deve comandare una jetbike ed evitare missili, motoscafi nemici, etc. L'ultima scena, ambientata nel quartier generale nemico è ancora in stile Op. Wolf, ma questa volta bisogna prestare particolare attenzione agli attacchi dello Squalo (ve lo ricordate? Era quel tizio grande e grosso con i denti d'acciaio!). Terminato anche questo durissimo livello accederete allo schermo delle congratulazioni o alla sequenza finale: non so dirvelo, perché non sono riuscito ad arrivarci, mi dispiace! Anche i recensori di TGM sono umani...

Amiga

Davvero niente male questa trasposizione videogiochistica de "La spia che mi amava"! La grafica è carina, gli effetti sonori (digitalizzati dal primo all'ultimo) sono buoni e, sebbene sappiano di "già sentito", danno un gradito tocco di umorismo al gioco e la scelta di realizzare un tie-in multievento si è rivelata vincente: i sei livelli garantiscono parecchio giocabilità, soprattutto se si considera che portare a termine almeno la metà di essi non è proprio un giochetto da ragazzi, e c'è abbastanza varietà per tenere i fans di Bond incollati al video per numerose partite. Sopratutto potrete sfogare i vostri istinti da 007 nostrani su un joystick ed evitare di pigliare tutte quelle contravvenzioni per guida pericolosa e lancio di missili non autorizzato...

Globale 70%

SoftMail

il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Accessorio

Accessori per il mouse tel.
Baseboard (0k) 299.000
Per espandere A500 fino a 6Mb
Dischetti e vaschette tel.
Espansione RAM A500 199.000
512K, clock e calendario
Future sound Amiga 500 300.000
(digitalizzatore audio stereo)
Interf. MIDI A500/2000 49.000
Joy. Analog plus IBM 75.000
Joy. cavo prolunga 29.000
Joy. Maxx Amiga/ST/IBM 199.000
Cloche per Flight Simulator & Co.
Joy. Speedking IBM PC 89.000
Con scheda a due porte
Joy. Tac 50 39.000
Minigen (pal) 499.000
Genlock semi-professionale
Mouse Amtrac (trackball) 199.000
Porta dischetti 3" (100 dischi) 25.000
Porta dischetti 5" (90 dischi) 28.000
Processor accellerator A500 499.000
raddoppia la velocità a 14.32 Mhz
Safeskin A500 49.000
Sound blaster IBM 399.000
scheda musicale compat. AdLib

Libri, hint & tips per tutti i gusti

Amiga

A-Max II tel.
A-10 tank killer * tel.
Accolade in action 69.000
Contiene: 4th & inches, Fast break, Grand Prix Circuit, Blue angels
Add: champions of Krinn 79.000
Add: dragons of flame 69.000
Add: dragonstrike 69.000
Add: pool of radiance 69.000
Adidas champ football 29.000
AMOS the game creator 125.000
ultima versione con 3 dischi e RAMOS
Amos demo 5.000
Back to the future II * 49.000
Basketball: data disks tel.
Battlemaster 59.000
Billy the kid tel.
Bomber Blob * 29.000
Bomber: mission disk 29.000
Bride of the robot (VM 18) 69.000
Cadaver 49.000
Captive tel.
Centurion tel.
Chronoquest II 69.000
Conquest of Camelot 89.000
C1-Text v3.0 * 89.000
Days of thunder * 49.000
Deluxe video III 199.000
Dev pack 2.14 * 120.000
Dick Tracy * tel.
Dick Tracy: print kit tel.
Donald's alphabet * tel.
Dragon's lair II (512k, 5 dischi) 80.000
Dragons breath * 49.000
Dragons kingdom * tel.
Driving force 39.000
Duck tales (USA) 59.000
Dynasty wars 29.000
Emily Huges soccer tel.
Femme fatale V.M.18 59.000
Flimbo's quest 29.000
Front line 29.000
F-19 stealth fighter 69.000
F16 Falcon: mission disk 2 39.000
Goofy's railway * tel.
Guerilla in Bolivia * 29.000
Hard ball II 59.000
Harley Davidson 49.000
Herewith the clues! * 29.000
Hockey league simulator 79.000
Hound of shadow 59.000
Imperium 59.000
Intern. 3d tennis * 32.000
Jet instrumental trainer 150.000
Kaiser tel.
Katie's farm 59.000
Killing game show 49.000
Kick off II * (1Mb) 49.000
King quest IV (1Mb) 69.000
Last ninja II 49.000
Leisure suit larry III (1Mb) 69.000
Life & death tel.
Logo (linguaggio) 175.000
Loom 69.000
Lost dutchman mine 29.000
Magic fly 59.000
Mickey's runaway zoo * tel.
Midnight resistance tel.
Midwinter 69.000
Might & magic II 69.000
Neuromancer (1Mb) 59.000
Nightbreed - action tel.
Nightbreed - interactive 29.000
Over the net * 29.000
Overrun 79.000
Personal fonts maker * 99.000
Pipemania * 29.000
Robocop 2 * tel.
Rorke's drift 59.000
Satan 29.000
Scenery disk starter set 89.000
Contiene: 7, 11 & Japan
Shadow of the beast 2 69.000
Contiene maglietta
Shadow warrior 29.000
Sim city 1.2 (512k,1Mb) 65.000
Sim city: terrain editor 35.000
Sly spy 29.000
Snowstrike tel.
Soccer challenge 49.000
Space ace (512k, 4 dischi) 80.000
Storm across Europe 69.000
Strike aces 79.000
Subbuteo * 49.000
Supremacy * 59.000
Team yankee * 49.000
Team yankee demo 5.000
Teenage mutant ninja turtles tel.
The amazing Spiderman * tel.
The animation studio * 235.000
The champ * 39.000
The gold of the aztec * 29.000
The plague 39.000
The lost patrol 49.000
Their finest hour (Battle Britain) 49.000
Thunderstrike 59.000
Total recall tel.
Turrican 29.000
Tv sport basketball 49.000
Ultima V tel.
Ultimate golf 39.000
Ultimate hint kit disk 49.000
Consigli e mappe per oltre 50 giochi!
Ums II tel.
Unreal 59.000
Virus killer 3.1 * 39.000
Vulcan 29.000
Wonderland: dream... tel.
World cup 90 * 29.000
Adattatore per 4 joysticks, ordinabile solo insieme al programma 18.000
World cup compilation * 29.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, Intern. Soccer
Wrath of the demon tel.
Wrath of the demon demo 5.000
688 attack sub 59.000

Atari ST

Adidas tie break 39.000
Back to the future II 49.000
Bomber: mission disk 29.000
Dick Tracy * tel.
Dragon's lair 80.000
Dragons breath * 49.000
Emily Huges soccer tel.
Front line 29.000
F-19 stealth fighter 69.000
F16 Falcon: mission disk 2 39.000
Harley Davidson 49.000
Herewith the clues! * 39.000
Intern. 3d tennis * 32.000
Kick off II * 29.000
Loom tel.
Magic fly 59.000
Midnight resistance tel.
Midwinter 69.000
Ninja spirit 49.000
Pipemania * 29.000
Robocop 2 * tel.
Satan 29.000
Sly spy 39.000
Soccer challenge 49.000
Space ace (512k, drive 2 side) 80.000
Subbuteo * 49.000
Team yankee * 49.000
X-out 29.000

Ms/Dos (disco 5")

Add: champions of Krinn 69.000
Add: dragonstrike 69.000
Add: war of the lance 69.000
Add: secret of the silver blades 69.000
American civil war III 69.000
Bad blood 59.000
Battlechess II 69.000
Blitzkrieg at Ardennes 89.000
Bride of the robot tel.
Buck rogers 79.000
Budhokan 59.000
Captive tel.
Centurion 59.000
Days of thunder * 49.000
Dick Tracy * tel.
Dragon's lair (640K, EGA, HD) 85.000
Flight simulator 4.0 99.000
Herewith the clues! * 39.000
Ishido 69.000
Kick off II * 49.000
Loom 49.000
Nightbreed - action tel.
Pipemania * 29.000
Prince of Persia 69.000
Scenery disk starter set 89.000
Contiene: 7, 11 & Japan
Search for the king 69.000
Silent service II 79.000
Sim city: terrain editor 35.000
Soccer challenge 59.000
Space ace tel.
Star trek: transinusium... 79.000
Storm across Europe 69.000
Team yankee * 59.000
Teenage mutant ninja turtles 69.000
The amazing Spiderman * tel.
Their finest hour (Battle Britain) 49.000
Ums II tel.
Virus killer * 29.000
Visual composer 150.000
richiede scheda AdLib
Wolfpack 99.000

Ms/Dos (disco 3")

Add: dragonstrike 69.000
Add: secret of silver 69.000
Add: war of the lance 69.000
Balance of power 69.000
Basketball 49.000
Battlechess II 69.000
Search for the king 69.000
Silent service II 79.000
Stormovik 69.000

Ms/Dos (dischi 3"&5")

Back to the future II 49.000
Becker tools Windows 3.0 139.000
Richiede Windows 3.0, hard disk
Bruce lee lives 45.000
Codename iceman 89.000
Conquest of Camelot 89.000
Das boot tel.
DeLuxe Animation (utility) 239.000
Duck tales (USA) 59.000
Dungeon master tel.
Flight of the intruder 79.000
Global dilemma: guns or butter 59.000
Last ninja II 49.000
Rapcon (radar approach control) 79.000
Thunderstrike 69.000
Tracon (terminal radar control) 79.000
Ultima VI 59.000
World cup 90 * 29.000
4D sports driving tel.

Dal 15 di novembre e fino a Natale, come ogni anno in ogni pacchetto troverai un simpatico regalo riservato ai clienti SoftMail.

Buon Natale con SoftMail

…che tramite Videotel alla nostra mailbox n° 013050474

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni. Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:
- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce è già imballata e pronta a partire.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Naturalmente questo è solo un "piccolo" elenco dei prodotti presenti nel nostro listino: attualmente più di 2.000! Se vuoi ricevere gratuitamente e senza impegno di acquisto il nostro catalogo a colori completo scrivi o telefona all'indirizzo riportato nel buono d'ordine!

Per i tuoi regali di Natale rivolgiti a SoftMail!

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como
Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14
SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

TGM — Spese di spedizione Lit. 6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. ______

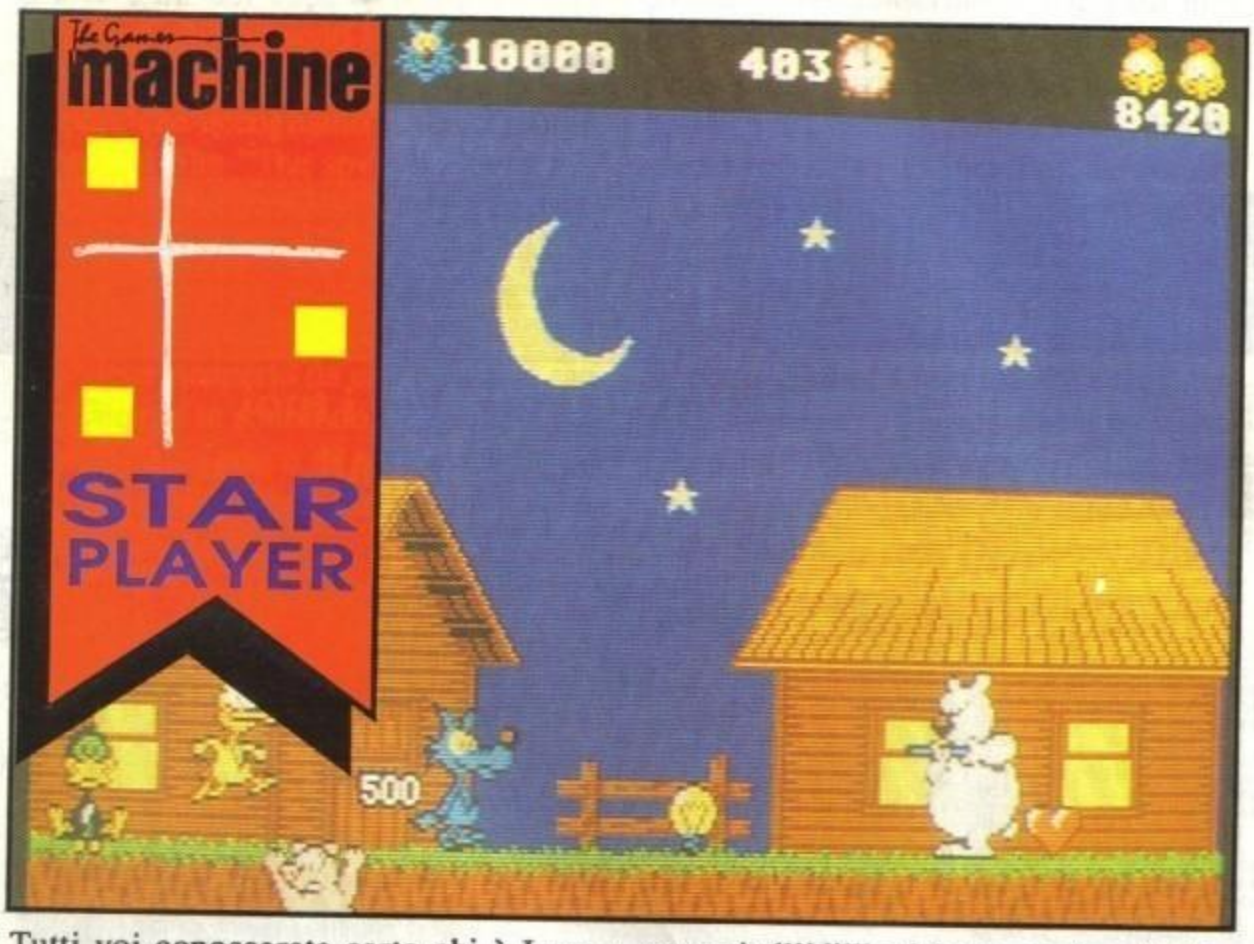
☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ ☐ ☐ ☐
Numero ______ scad. ______
Cognome e nome ______
Indirizzo ______ Nr. ______
CAP ______ Città ______ Pv ___ Tel. ______
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LUPO ALBERTO THE VIDEOGAME

"Oh, Marta, non possiamo continuare a vederci così". Con questa famosissima frase comincia la fortunatissima carriera del lupo azzurro più famoso nel campo dei fumetti italiani (non che ce ne siano molti altri di lupi azzurri, per inciso). Da quel momento in poi è stata tutta un'escalation strepitosa, arrivando fino a una rivista mensile intitolata a suo nome, una serie indescrivibile di gadgets vari quali poster, spille, magliette, adesivi, cuscini, cartelle e persino lupi gonfiabili da prendere a pugni. Che cosa mancava quindi? Ma è ovvio, il videogioco!



Tutti voi conoscerete certo chi è Lupo Alberto e i suoi modi di fare, di dire e di pensare, nonché la vasta cerchia di conoscenti alla Fattoria McKenzie. Orbene, sempre come tutti saprete, Lupo è costantemente impegnato nel rapire e/o andare a trovare la sua cara compagna Marta per potersi così "imboscare" e ponderare sulle questioni dell'universo (nonché pomiciare, ma questo lo tralasciamo perché poi ci censurano). Strano ma vero, nel videogioco tutta la fattoria sembra opporsi all'idillio dei due, perfino Alcide e Enrico la talpa, per non parlare di quel maledetto cavallo che non mi ricordo mai come si chiama. Infatti in questo gioco si possono impersonare i due amanti (si gioca anche in due contemporaneamente) che devoo superare un determinato numero di quadri per potersi poi definitivamente appartare. Lungo la strada incontreranno numerosi doppioni degli animali della fattoria (che siano cyborg?) che faranno di tutto per impedire il compimento dell'impresa. Lupo e Marta però si possono difendere saltando letteralmente in testa agli assalitori: dopo due o tre botte questi svaniranno definitivamente e lasceranno ogni tanto un bonus, che può essere rappresentato da un elmetto (ammazza i nemici a craniate), un guantone (fornisce una scorta illimitata di guantoni da lanciare), un peso (vedi guantone) e così via.

Da notare che alla fine di ogni livello viene presentata una vignetta di Silver, che andrà a completare una striscia inedita contenuta nella confezione, quindi se volete leggervi tutta la storia dovrete finire il gioco (e soprattutto lo dovrete comprare originale).

Amiga

Lupo Alberto ha un'aspetto veramente colorato, grazie soprattutto allo stesso programmatore della grafica di Bomber Bob. Il gioco è poi molto curato, particolareggiato e, cosa molto importante, giocabilissimo. Il sonoro non è il massimo della vita, e lo schermo di presentazione mi ha veramente indisposto (ma da quando Lupo Alberto ha le spalle?). Di questo passo la Idea chisssà che cosa ci tirerà fuori! Consigliato ai fan del fumetto, idem a tutti gli altri.

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/

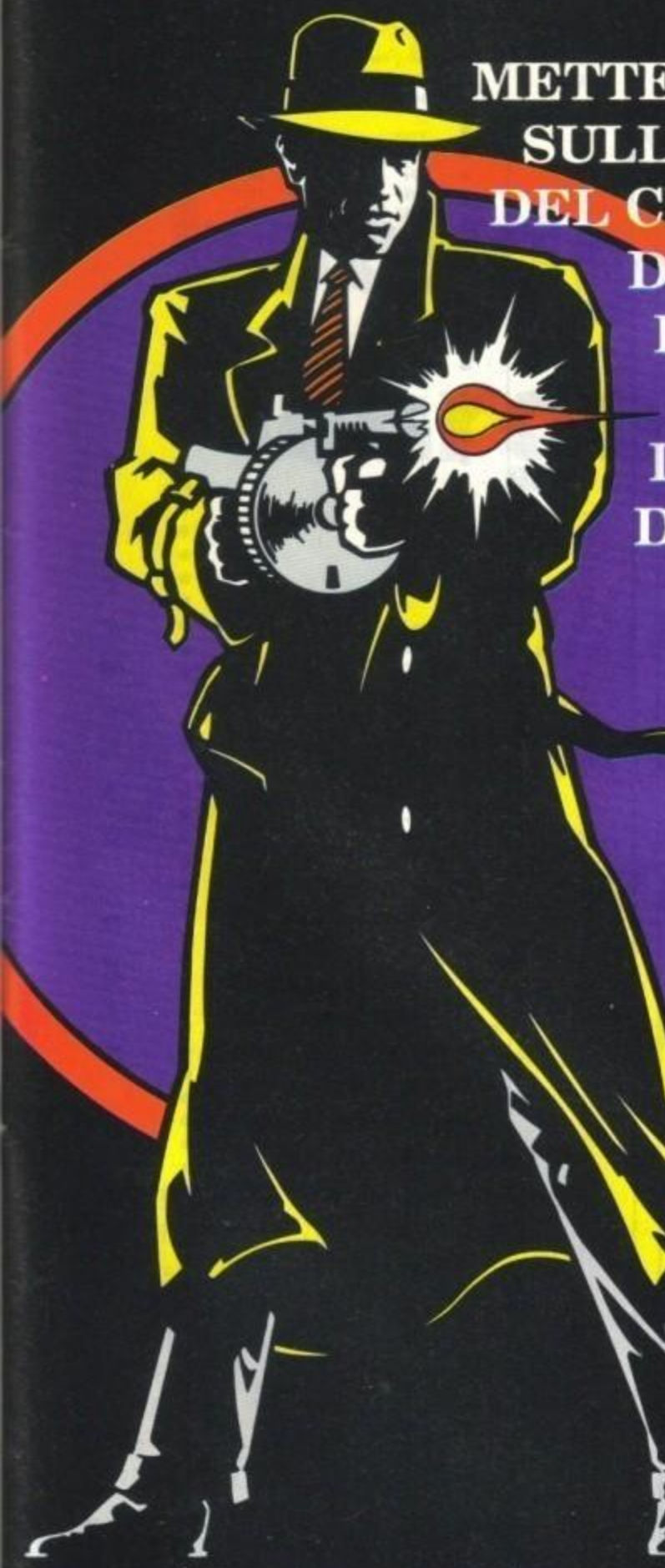
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA - ATARI ST - PC / PS - AMSTRAD CPC / CPC+ / GX 4000 - C 64 - SPECTRUM

DICK TRACY

QUEST'ANNO GLI STANNO TUTTI ALLE CALCAGNA.



METTETEVI SULLE TRACCE DEL CELEBRE DETECTIVE DICK TRACY RIVIVENDO L'AZIONE DEL FILM.

UN GIOCO FANTASTICO PIENO D'AZIONE

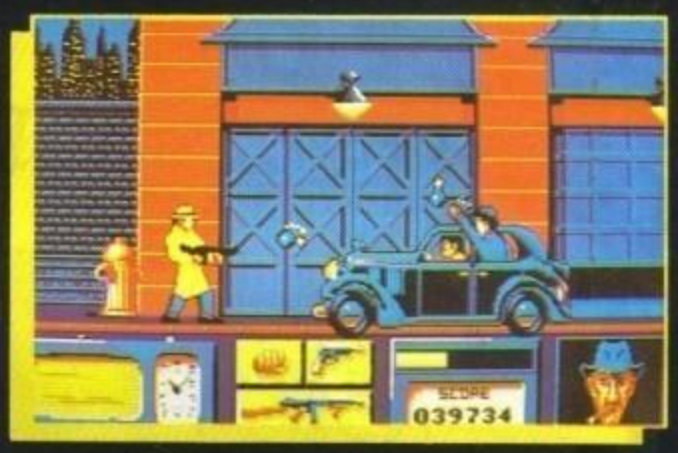
- 5 LIVELLI DIFFERENTI.
- NUMEROSE TABELLE. ANIMAZIONI RAPIDE.
- SI GIOCA CON ESTREMA FACILITÁ.
- MUSICHE GENIALI.
- ARMI DI TIPO DIVERSO.

Prodotto da:

TITUS SOFTWARE

UN GIOCO FANTASTICO PIENO D'AZIONE

Mettete al passo la teppaglia che vuole la vostra pelle. Braccate i fuorilegge attraverso tutta la città Diffidate dei trabocchetti che vi aspettano ad ogni angolo di strada. Mettete fine alla carriera di Big Boy e dei suoi seguaci. Ritrovate i personaggi e il fantastico ambiente del celebre film durante tutta la fase di questo gioco appassionante.



© The Walt Disney Company.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

il negozio è a MILANO CENTRO, in via San Prospero 1, Cordusio MM1

estratto di catalogo comparato dei videogiochi 16 BIT

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE

a quilloni a crobatici e monofilo

videogiochi esclusivamente originali

videogiochi esclusivamente originali

titolo	trad.	ATARI ST	AMIGA	MS / DOS	schede
688 ATTACK SUB	SI	....	49	72+	HCEV
BATMAN THE MOVIE	SI	29	....	29+	CEV
BATTLECHESS II	SI	....	....	69*$	CEV
BUCK ROGERS COUNTDOWN DOOMSDAY		....	....	79$*	CEV
BUDOKAN	ITA	....	49	59*$	HCEV
CAPTIVE		49	49	....	
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	....	....	49$*	EV
CHAMPIONS OF KRYNN		....	69	69$*	
CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0		59	....	....	
COLORADO		....	39	....	
CONQUESTS OF CAMELOT		....	69	89+	HCEV
CORPORATION	SI	....	59	....	
DOUBLE DRAGON II	SI	....	29	29+	CE
DRAGONS BREATH	ITA	....	49	....	
DRAKKHEN	SI	59	59	59$*	HCE
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69	69	99$*	HCEV
FERRARI FORMULA ONE	SI	45	38	45*$	HCE
FIGHTER BOMBER	SI	....	59	69*	CEV
FLIGHT OF THE INTRUDER		....	....	79$*+	HC
GREMLINS 2	SI	....	39	....	
HERO'S QUEST		....	59	99+	HCEV
IMPERIUM	SI	....	45	....	
INDIANAPOLIS 500	ITA	....	49	45*$	CEV
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	SI	49	49	59$*	HCEV
ISHIDO		....	....	49$*	HCEV
IT CAME FROM THE DESERT		....	49	....	
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF		....	....	72$*	CEV
KICK OFF 2	SI	29	29	....	
LARRY III		....	89	99+	HCEV
LEGEND OF FAERGHAIL		....	49	49$*	HCE
LOOM		....	69	49$*	CEV
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SI	....	49	....	
M1 TANK PLATOON		69	69	....	
MIDNIGHT RESISTANCE		39	29	....	
MIDWINTER		69	69	79$*	
MURDER!	SI	29	29	29$*	
OVER THE NET	ITA	....	39	....	
PLATINUM	SI	....	49	....	
PLAYER MANAGER	SI	49	39	....	
POPULOUS	SI	45	45	45$*	HCEV
PRO TENNIS TOUR		39	39	39*$	HCE
RAILROAD TYCOON		....	....	79*$	HCEV
ROGUE TROOPER	SI	....	39	....	
RORKE'S DRIFT	SI	....	39	....	
SECRET OF THE SILVER BLADES		....	....	69$*	CE
SHADOW OF THE BEAST		49	39	....	
SHADOW OF THE BEAST II	SI	....	69	....	
SHADOW WARRIORS	SI	39	29	....	
SILENT SERVICE II		....	....	79*$	CEV
SIM CITY	SI	59	59	59*$	HCE
SLY SPY SECRET AGENT		39	29	....	
SORCERER LORD		....	18	....	
SORCERIAN		....	....	79+	EV
STAR TREK V		....	....	49$*	EV
STARFLIGHT II		....	....	69*$	CEV
STORMOVIK SOVIET ATTACK FIGHT.	SI	....	....	59$*	CEV
SUBBUTEO	SI	49	49	....	
SUPREMACY	SI	....	59	....	
TEAM YANKEE	ITA	....	59	69$*	CEV
TENNIS CUP	SI	....	29	29*$	
TEST DRIVE III THE PASSION		....	....	65*$	EV
THE COLONEL'S BEQUEST		....	89	89+	HCEV
THE GLOBAL DILEMMA		....	....	59+	CEV
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	....	49	49$*	CEV
TUNNELS & TROLLS		....	....	69$*	
TV SPORTS BASKETBALL		....	49	69$*	EV
TV SPORTS FOOTBALL		....	59	59+	EV
ULTIMA V		....	49	....	
WINGS		....	49	....	
NATALE 1990 e GENNAIO 1991					
Novita': 500cc MOTOMANAGER	ITA	59	59	....	
Novita': ATF II	SI	59	59	59$*	CEV
Novita': ATOMIC ROBOKID	SI	....	29	....	
Novita': BIG GAME FISHING	ITA	59	59	59$*	
Novita': CHUCK YEAGER ADVANCED	SI	....	0	....	
Novita': COUGAR FORCE	ITA	59	59	59$*	
Novita': DRAGON BREED	SI	49	29	....	
Novita': DRAGON WARS		....	0	....	
Novita': ESWAT	SI	....	29	....	
Novita': GEISHA	ITA	....	59	59$*	
Novita': I PLAY 3D SOCCER	ITA	59	59	59$*	
Novita': IMPERIUM	SI	....	....	45$*	
Novita': JACK NICK.UNLIMIT.GOL		....	0	....	
Novita': KING'S QUEST V		....	....	89+	HCEV
Novita': LINE OF FIRE	SI	....	29	....	
Novita': LORD OF THE RINGS		....	....	0$*	
Novita': LUPO ALBERTO	ITA	29	29	....	
Novita': MATCH PAIRS	SI	....	0	....	
Novita': NAVY SEALS	SI	49	29	....	
Novita': NIGHT SHIFT	ITA	0	0	0$*	
Novita': NO EXIT	ITA	49	49	49$*	
Novita': OIL'S WELL		....	....	59+	EV
Novita': OPERATION STEALTH	ITA	....	59	59$*	V
Novita': POWERMONGER	SI	59	59	....	
Novita': RED BARON		....	....	89+	HCEV
Novita': RISE OF THE DRAGON		....	....	89+	HCEV
Novita': ROBOCOP II	SI	49	29	....	
Novita': SEARCH FOR THE KING		....	....	0$*	
Novita': SECRET MONKEY ISLAND	ITA	59	59	59$*	
Novita': SPACE QUEST IV		....	....	89+	HCEV
Novita': STAR CONTROL		....	....	0$*	
Novita': STELLAR 7		....	....	59+	EV
Novita': STRATEGO		....	....	0*$	
Novita': STRIDER 2	SI	....	29	....	
Novita': STUN RUNNER		29	29	29+	
Novita': TEENAGE NINJA TURTLES	ITA	29	29	29$*	
Novita': TOTAL RECALL	SI	49	29	....	
Novita': UMS II NATIONS AT WAR	SI	69	69	79$*	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL MESE DI DICEMBRE LE CONSEGNE SARANNO EFFETTUATE SOLO PER CORRIERE (48/72 ORE)

Vendita per corrispondenza in tutta Italia:
telefonateci PER ORDINARE ai numeri
02 / 874580-874593

Se volete i giochi sotto l'albero di Natale, ordinateli entro Venerdì 14 dicembre '90; per gli ordini dopo tale data sarà fatto il possibile

PERGIOCO

GIOCHI DI SOCIETA'

SCACCHIERE ELETTRONICHE
KASPAROV

boardgames
wargames

giochi di ruolo
miniature
accessori

biliardi
slot machines
minigiochi
librogame

legenda:
SI= ISTRUZIONI IN ITALIANO
ITA=ISTR. E PROGRAMMA IN IT.

H= HERCULES
C= CGA
E= EGA
V= VGA
NULLA= CGA/EGA

0= PREZZO NON ANCORA PERVENUTO
TUTTI I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

Buon Natale e Felice 1991

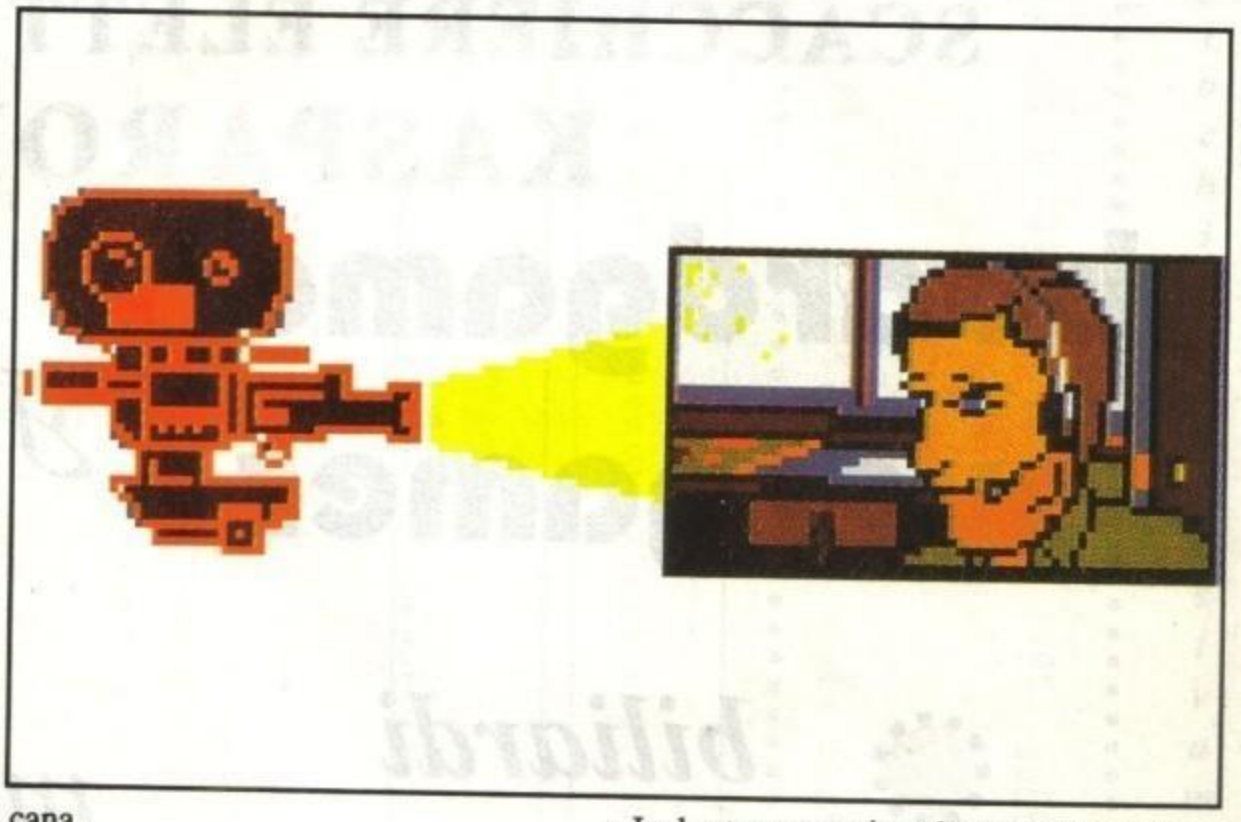
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPRESSIONS, AMIGA

LEGEND OF THE LOST

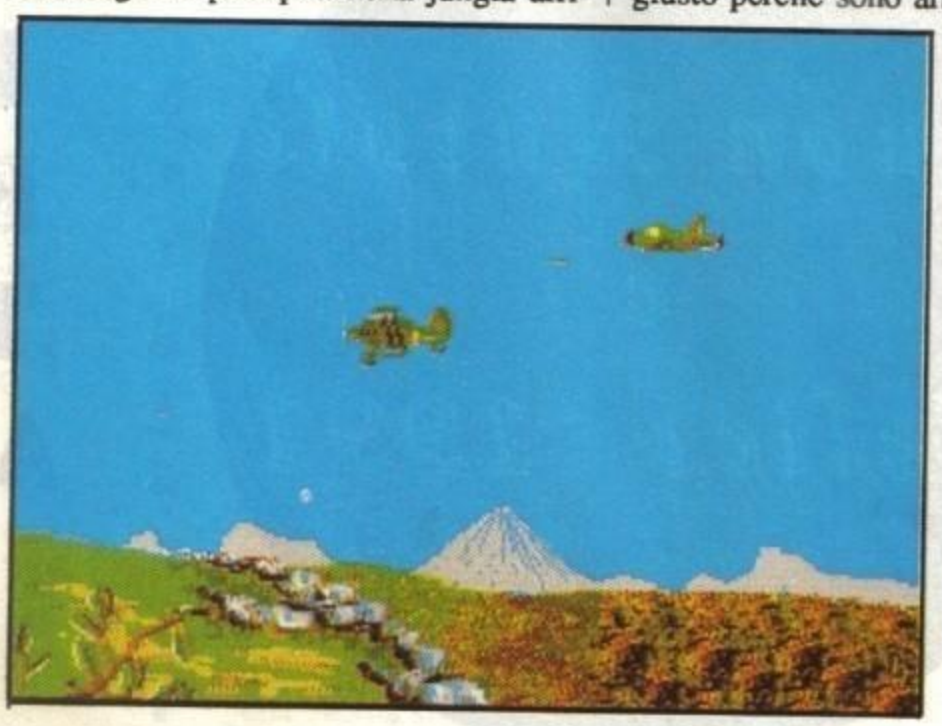
Ne abbiamo visti a migliaia di film dove gli uomini sono degli eroi senza macchia e senza paura e le donne aspettano solo di essere salvate. Beh, ora potete prendere parte a un film del genere perché Legend Of The Lost è esattamente così.



In questo caso l'eroe è un certo Jack e la ragazza, che poi è anche la SUA ragazza, si chiama Jane. Sfortunatamente i due si sono messi a litigare a proposito dell'uso di una certa banana (ma sentili questi inglesi, non erano forse loro i puritani? - NdT) e la discussione è finita lì solo perché Jane doveva andare a lavorare sul suo aereo; professione: hostess.

Ma il nostro Jack non si arrende e corre filato all'aeroporto per cercare di parlarle via radio e aggiustare la faccenda in modo amichevole. Tuttavia proprio mentre cerca di convincerla ecco che l'aereo della ragazza precipita nella jungla africana.

E Jack che fa? Ruba un vecchio biplano (ma che eroe!) e si dirige verso la probabile posizione dell'atterraggio (o, se preferite, schianto). Tuttavia durante il viaggio Jack si rende conto che Jane non è precipitata per qualche guasto imprevisto. Guarda caso, infatti, proprio in quella zona svolazzano dei terroristi a bordo di caccia militari armati fino ai denti. E giusto perché sono armati si divertono a sparare missili al nostro povero eroe che non può far altro che rispondere a colpi di mitragliatrice (classe 1915) o paracadutarsi fuori quando l'aereo è troppo malconcio.



La fase successiva vede Jack all'interno di una jungla armato solo di una pistola.

In lontananza si vedono spesso strane forme in movimento e solo quando vi avvicinate scoprite che si tratta di rinoceronti infuriati.

L'istinto di sopravvivenza unito al raziocinio vi consigliano caldamente di lasciarli in pace e, alla minima avvisaglia di attacco, di battervela a gambe levate.

Dopo una bella camminata arriverete (anzi, dovreste arrivare) finalmente a un villaggio ai piedi di un vulcano. Gli indigeni, fortunatamente, hanno notizie di Jane: un gruppo di bianchi, Jane compresa, ha attraversato di recente il loro territorio in direzione del vulcano.

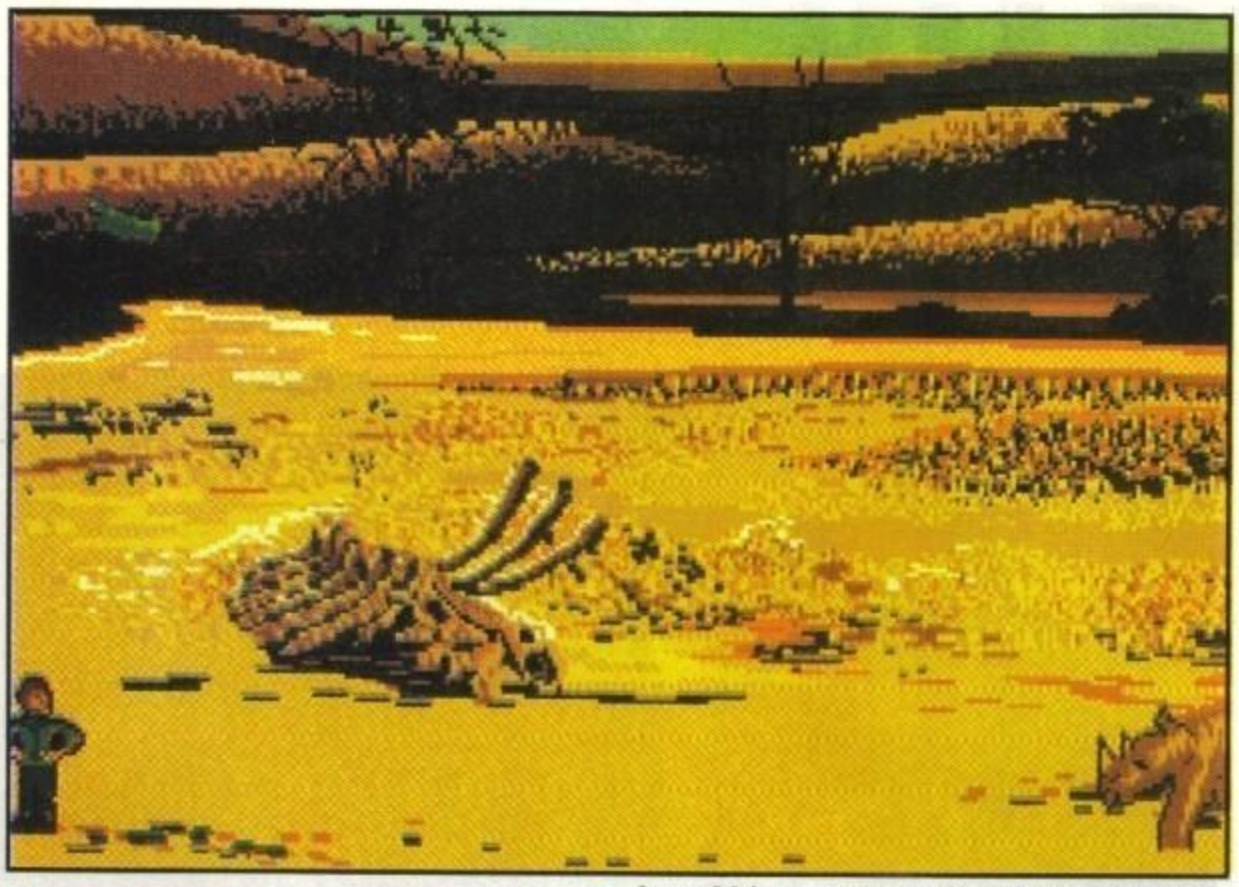
Ed eccovi pronti a scalare questa montagnetta che, giusto per l'occasione, sem-

ALCUNI CONSIGLI

- Nel primo livello cercate di cabrare per evitare gli altri aerei.
- Colpite i rinoceronti non appena appaiono sullo schermo: è meglio che non si avvicinino troppo.
- Dopo aver colpito il rinoceronte più vicino correte più forte che potete per finire il quadro.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ALTRE VERSIONI

La versione ST dovrebbe essere finita più o meno nel momento in cui leggete queste righe. La versione non dovrebbe discostarsi molto da quella Amiga. Silenzio di tomba per una possibile versione PC.

bra abbia ancora voglia di sputare lava, fuoco, lapilli e porcherie varie. E a causa delle vibrazioni massi su massi rotolano a valle cercando di investire qualcuno, non faccio nomi. E così vi tocca ripararvi nella caverna più vicina, che poi si rivelerà un labirinto di cunicoli scarsamente illuminati: molto probabilmente Jane si e rifugiata lì da qualche parte. E anche se la trovate... dovete ritornare indietro attraverso tutti i livelli che avete già attraversato. Neanche il grande Indiana Jones aveva trovato tanti guai in una volta sola!

Amiga

La versione Amiga ha la sua brava atmosfera da film, ma solo da film di serie B. Questo avviene non certo per l'introduzione, che è ben fatta, con tagli cinematografici e con tanto di didascalie che introducono la vicenda. L'errore sta piuttosto nella grafica, che cerca di attirare l'attenzione con un'atmosfera magnetica ma raramente ci riesce a causa di mancanza di dettaglio e di "sostanza". Pure il gioco ha le sue pecche: buono all'inizio, può diventare noioso proseguendo; fortunatamente però è possibile saltare alcune fasi introducendo il codice del livello col quale volete cimentarvi.

Globale 70%

point B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

VIENI A TROVARCI
COMPRI OGGI - PAGHI A NATALE
IN COMODE RATE!!!

C64 + Registratore	L.320.000
AMIGA 500 COMMODORE ITALIANA	L.750.000
AMIGA 500 1 mega	L.850.000
AMIGA 2000	L.1.600.000
AT 286 a partire da	L. 800.000

IMPORTAZIONE DIRETTA XT/AT
IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

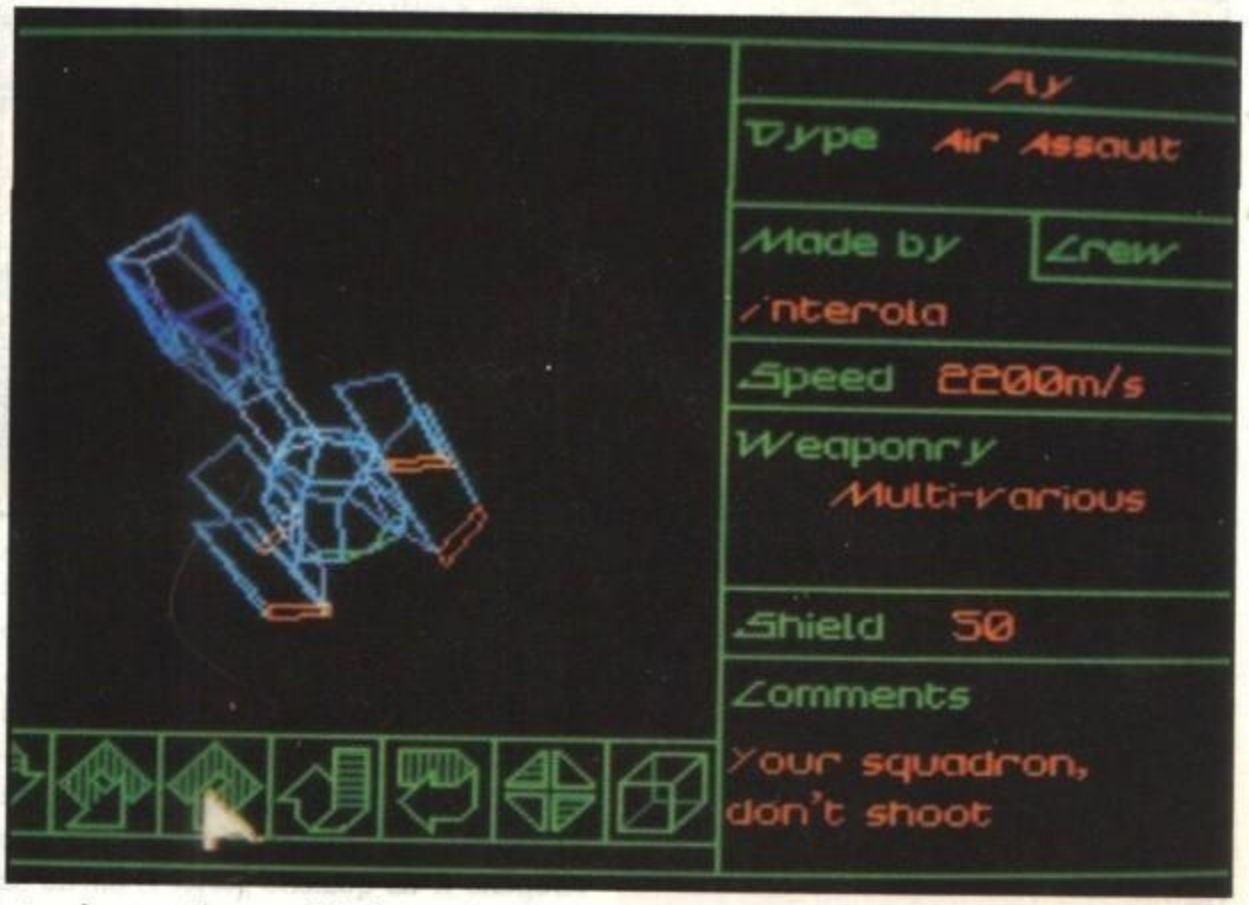
Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAGIC FLY



Da che mondo e mondo, gli alieni sono *sempre stati* gli esseri più cattivi in assoluto: che venissero da Marte, Sirio, Alfa Centauri, Magellano, Saturno, acheronte o Quarto Oggiaro, le loro mani/unghie/tentacoli/nasi/pseudopodi si sono mossi con istinti omicidi verso l'astronave del player one. In tutte queste battaglie però nessuno ha mai saputo niente degli alieni, ci si era sempre limitati a farli a pezzi. la Electronic Arts ha deciso che tutto ciò non era giusto, ed eccovi così nei panni dell'esploratore folle.

Questa è senz'altro la missione più stupida e suicida della galassia: dopo aver equipaggiato alla bell'e meglio la vostra astronave Katorc Mk 16, il comitato spaziale decide che voi siete la persona adatta (e sopratutto siete l'unica rimasta) a partecipare a quella che loro definiscono "un'interessante ed educativa missione che servirà ad ampliare gli orizzonti della cultura umana". In poche parole, vi mandano nella tana del nemico a spiare, dopodiché se riuscite a sopravvivere dovrete tornare indietro a riferire tutto ciò che avete visto. Tranquilli, avrete anche la possibilità di difendervi, of course.
Il problema maggiore però è dato dal governo stesso, infatti per risparmiare vi hanno rifornito l'astronave con un casino di armi e strumentazione varia, ma hanno fornito una sola tanica di energia e voi non avete potuto aumentare la scorta perché i benzinai spaziali erano in sciopero causa profitti troppo bassi. Ben presto vi dirigete verso la base spaziale, una costruzione labirintica fatta di numerosi cunicoli arzigogolati e popolati dei più strani ostacoli, non ultimi tunnel strettissimi e gli alieni stessi, che conviene analizzare con lo scanner prima di blastarli e ridurli a pezzettini. Una volta incontrato il nemico e dopo averlo "scannato", tutti i suoi dati verranno trasferiti nella banca dati del vostro Vic 20000, il computer di bordo, dove potrete divertirvi ad analizzarli, farli ruotare e così via.
Sempre restando in tema di analizzare (che, ricordiamo, non è una parolaccia), tramite la strumentazione di bordo è possibile osservare i vari tipi di armamento, nonché osservare la mappa dei cunicoli attraversati fino a quel momento grazie a un complesso sistema 3D che visualizza la mappa in prospettiva e vista dai tre piani.
Nel mezzo dei corridoi, dicevo, incontrerete anche numerosissimi alieni che, come vi ho detto prima, devono essere analizzati? Una volta che li avete analizzati però niente vi impedisce di farli a pezzettini, e qui torna utile il notevole sistema di armamento. Tre laser di differenti, tre tipi di missili, una "ragnatela" per imprigionare nemici, mine e così via sono utilissime per liberare la strada, ma c'è un piccolo problema: i vari laser (le armi più usate) utilizzano una grande quantità di energia, e contando che a regime normale l'energia finisce in venti minuti, fate un po' voi. Quando avrete raccolto abbastanza informazioni, potete tranquillamente uscire dalla base, ma si sa, chi vi dice che sia finita così?...

Amiga

Magic Fly (e per la seconda volta, che brutto titolo), nonostante la semplicità è uno dei prodotti più intriganti che io abbia mai visto. La trama non è proprio esaltante, e i cunicoli sono in effetti abbastanza spogli, ma l'azione di gioco è veloce e senza esitazioni e, francamente, è parecchio divertente. L'atmosfera un po' strana che si viene a creare dopo un po' che si gira per i cunicoli è perfetta (se poi giocate con la luce spenta è ancora meglio, non si vede la tastiera ma è senz'altro meglio). una cosa che mi ha infastidito parecchio è il fatto che si debba usare il mouse E la tastiera (o il joystick). Potevano studiare qualcosa di meglio!

Globale 82%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

NEW YORK WARRIORS

Dal New York TImes del 22/12/2147:"Si festeggia oggi il centenario della Nuova Salvezza. Il 22 dicembre del 2047, infatti, gli ultimi due valorosi guerrieri riuscirono a disinnescare una testata nucleare che esplodendo avrebbe cancellato la Big Apple dalla faccia della Terra. Per l'occasione verrà distribuito su scala interplanetaria il videogioco che commemora la mitica impresa...". Ma cosa era successo un secolo prima?

La storia comincia negli anni ottanta del ventesimo secolo, quando la polizia ed il governo americani continuavano a perdere terreno nella lotta contro la criminalità organizzata. La C3C, ovvero la Chiesa della Terza Venuta, si arricchì enormemente tramite il traffico della droga. Nel 2014 la C3C decise di alterare il senso di giustizia e la morale dei cittadini immettendo nel cibo e negli acquedotti strane sostanze chimiche in grado di sottomettere la mente umana. Per fortuna non fu in grado di soggiogare chiunque; alcune persone, a causa di un fortunato errore genetico, erano immuni a questa droga: e queste persone si riunirono in una resistenza organizzata. Queste persone furono chiamati "I Guerrieri di New York".
Nei primi mesi del 2047 la situazione precipitò. La C3C fece sapere attraverso Global Cinque, la prima network su scala planetaria, il suo terribile piano: una testata nucleare era stata nascosta nel Centro Mondiale del commercio; solo se tutti i guerrieri si fossero arresi non sarebbe stata fatta scoppiare. Ma due temerari decisero che sarebbero penetrati nella città, ormai assediata dalle bande agli ordini della C3C, e avrebbero disinnescato il pericoloso ordigno. Era il 21 dicembre quando i nostri eroi partirono. Avevano meno di trenta ore di tempo per compiere la loro missione.
Incontrarono e annientarono diverse bande, come i Ramboidi, fans accaniti del noto personaggio di Stallone, messi dalla C3C a guardia di 2 grossi carri armati; e come i Ninja Assassini, che controllavano la centrale elettrica situata a Chinatown; tra gli altri possiamo ricordare i Killer Clowns e i magrissimi Ganja. Tutti questi maledetti erano armati fino ai denti, ma per fortuna c'erano i soliti distratti che dimenticavano armi qua e là; queste venivano prontamente raccolte dai nostri eroi e la più potente, il lanciafiamme, non lasciava scampo alcuno al nemico.
All'inizio della partita vi verrà chiesto di scegliere il livello di difficoltà: facile, normale, difficile o Fiamma (teoricamente questo dovrebbe essere il più difficile, ma a me sembra il più facile: anche se i proiettili e i nemici si muovono velocemente, disponete di un lanciafiamme con munizioni infinite...). Si può giocare da soli o con un amico, ma gli sprite dei due giocatori sono identici e spesso si fatica a riconoscere quale si sta controllando, incappando così in morte sicura (e non sempre ci si accorge di aver perso una delle cinque vite a disposizione).
Sempre dal New York Times del 22/12/2147:"... E fu così che quei due guerrieri salvarono la città, convincendo poi le autorità mondiali ad abbandonare ogni forma di energia nucleare per dedicarsi allo studio di centrali alternative. Per la cronaca, i Due morirono indigestione durante i festeggiamenti per la riuscita dell'impresa; ma questa ormai è diventata una leggenda."
Sarete voi in grado di simulare la leggendaria impresa con successo?

Amiga

La grafica è abbastanza colorata, con uno scrolling multidirezionale sufficientemente fluido. Le musichette della presentazione e della sequenza di game over fanno un po' pena, mentre gli effetti sonori sono nella media. Il gioco in sé stesso ad ogni modo è molto divertente, a tratti stupido ma divertente con una vena di umorismo nero come le vecchiette che sparano con il fucile a pallettoni e gli ubriaconi che fanno finta di dormire e tentano di ammazzarvi.

Globale 71%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

89 GOLD PER AMIGA/PC L. 29.000

VAXINE

Ogni giorno, voi siete costantemente attaccati dagli intrepidi agenti patogeni, con l'obbiettivo di distruggere le vostre difese fisiche ed ammazzarvi! Ma questo non è il risultato di una becera fantasia: sta accadendo anche ora, mentre state leggendo: l'orripilante guerra delle vostre difese immunitarie, contro i virus invasori.

La cosa più incredibile a dirsi, è che l'interno del vostro corpo sembra un campo a scrolling multidirezionale, con grafica in ray-tracing, ma la ciò che è più evidente è che la Assembly Line ha scritto un nuovo scenario per il seguito del loro precedente successo: E-Motion.

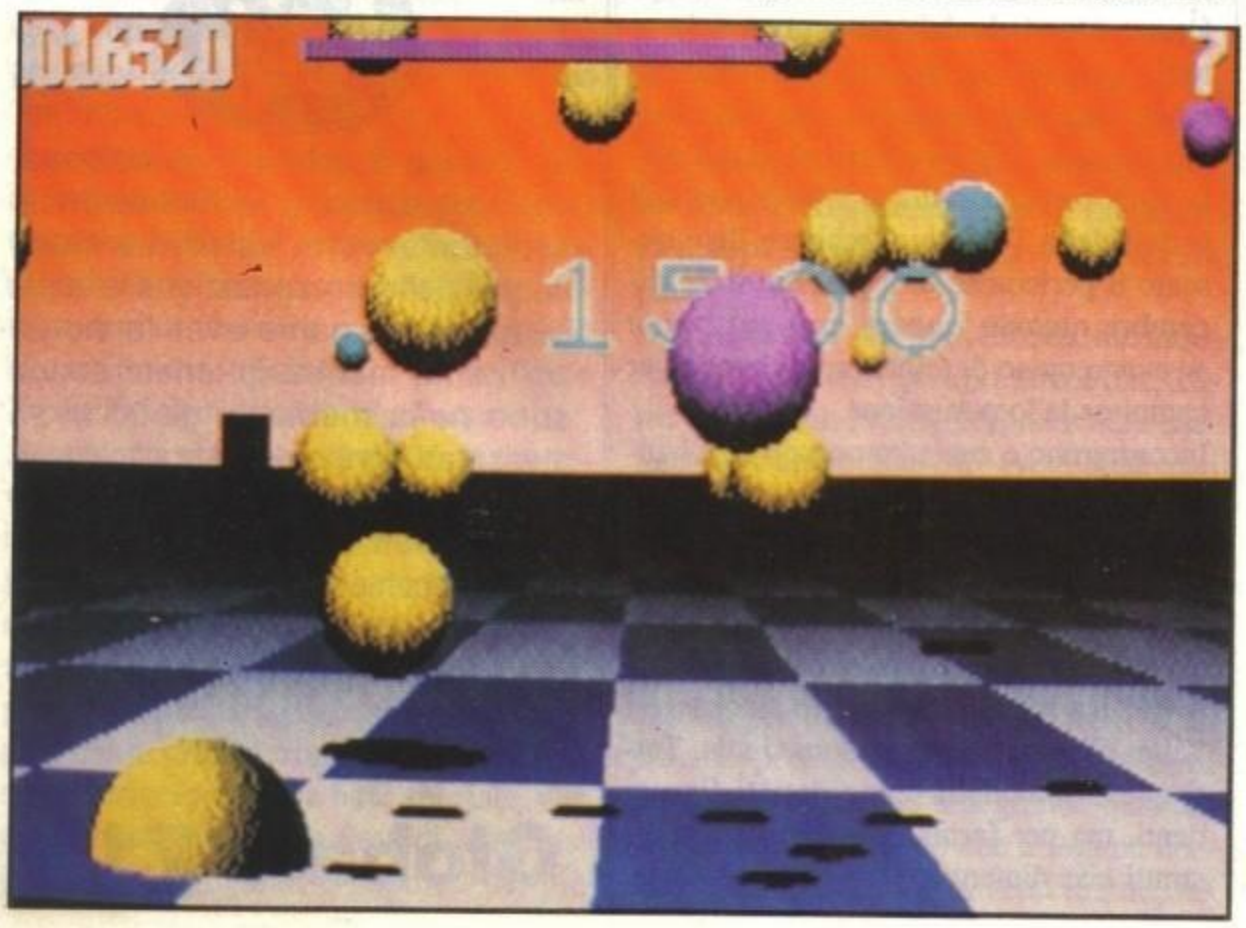
Un altro modo di intendere questo gioco, potrebbe essere un Defender in 3D. Voi partite con nove basi a forma di cupola, da difendere dagli attacchi di tre differenti tipi di sfere virali (distinte dai colori), che rimbalzano sul pavimento a scacchi. Per essere in grado di nuocere, tre o più sfere devono allinearsi, per poi attaccare una base.

Come se non bastasse, ci sono anche due tipi di cellule-virali. Gli Hatchers consistono in tre sfere colorate diversamente, ma legate tutte insieme. Quando una di queste viene distrutta, l'Hatcher si scinde in molte cellule individuali. Gli Spitters invece percorrono semplicemente la griglia, sbattendo fuori le sfere.

Per rispondere all'attacco, voi avete a disposizione tre tipi differenti di munizioni: per sfasciare una sfera, sparatele dietro con le munizioni "da combattimento". Può sembrare una stupidaggine, tanto è facile, ma guardando tutta quella roba che rimbalza qua e là, dovrete ricredervi! In più, una volta che rimanete a corto di munizioni, o tutte le basi sono state distrutte, il gioco finisce. Per ricaricare le vostre armi, sparate ad una cellula con un tipo di arma sbagliato: ciò farà apparire una stella (con tanto di cinque punte) che vi darà altri sedici colpi, se colpite con munizioni dello stesso colore.

Infatti, all'inizio di ciascun livello, c'è una breve pausa prima che i nemici inizino ad apparire, così voi potete farvi una bella scorta di armi, utilizzando l'albero di stelle che vi appare. Molte munizioni sono invece necessarie per creare le "cellule troiane": strisce di munizioni in grado di localizzare le cellule virali e distruggerle.

Un altro aiuto vi è offerto dai Portali, lastre nere che potrete attraversare, congelando tutto ciò che vi circonda, e potrete così spostarvi senza alcun fastidio. Ma una volta che avrete premuto il tasto fuoco, tutto tornerà alla normalità, anzi, il livello di difficoltà salirà un pochino... Fortunatamente, ogni cinque ondate d'attacco, le basi vengono ristrutturate ben bene ed alla fine di questa ondata c'è un livello bonus pieno zeppo di stelline gratis...



Amiga

Dopo gli intricati puzzle games della Assembly Line, come ad esempio E-Motion, Pipemania ed anche Helter Skelter, ci vuole un po' ad abituarsi alla semplicità di Vaxine. Tutto si riduce ad eliminare file e file di troiani (?!?) ed a fare una certa attenzione alle munizioni. L'esitazione è spesso fatale, con tanto di virus che si propagano come conigli, se non ci fate subito attenzione. Nei primi dieci livelli, potrete tranquillamente distruggere i troiani senza fare troppa attenzione agli "Spitters", ed ammirare così la splendida grafica - un incredibile numero di palle può apparire sullo schermo senza che vi sia alcun rallentamento - anche se il suono, tecnicamente, non è così bello. Tuttavia il gioco presenta numerosi FX ben congegnati. Sfortunatamente, il tallone d'Achille di questo gioco è la longevità: è un po' troppo ripetitivo. Insomma, in accordo coi programmatori, Vaxine è un ottima prova di programmazione, ma la varietà è la sua maggior lacuna.

Globale 69%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IVAN 'IRONMAN' STEWART'S

SUPER OFF ROAD

GRAB
THE WHEEL,
AND HIT
THE NITROS!

AMIGA

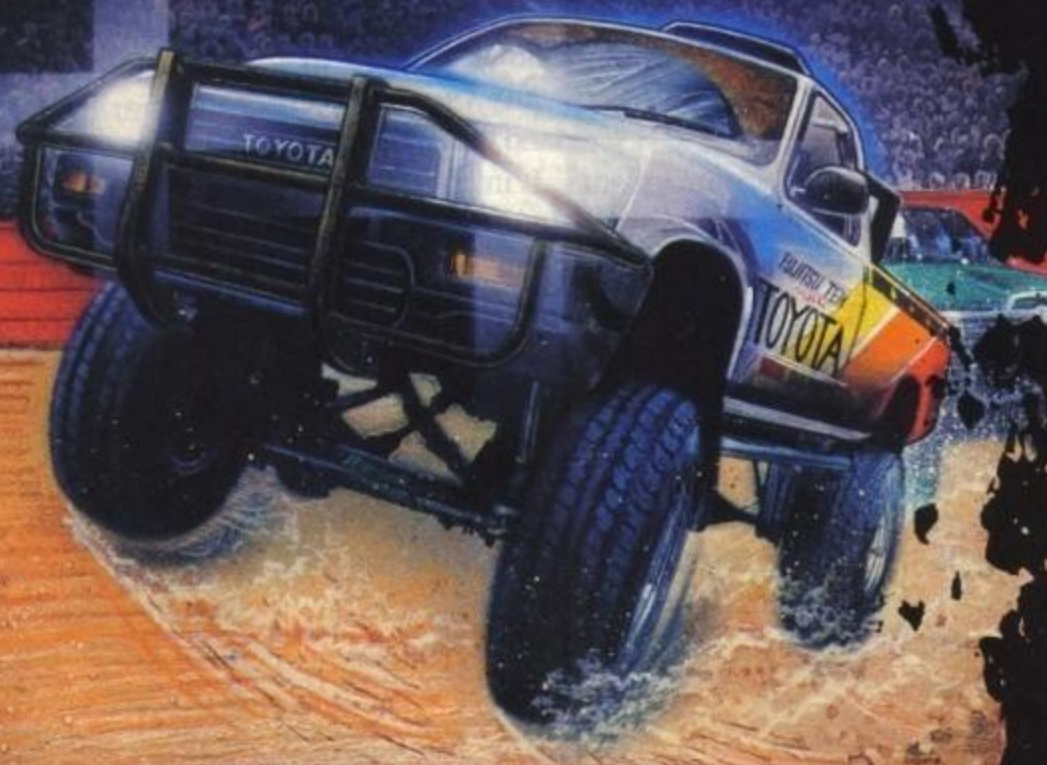
ATARI ST

IBM PC

C64

AMSTRAD

SPECTRUM



LEADER

Dal **COIN-OP**
campione d'incassi

alla **MIGLIORE CONVERSIONE**
per il tuo computer!

Virgin GAMES

Disponibile per tutti i formati.

THE ARCADE SMASH!

CONVERTED BY

GRAFTGOLD

© 1990 Virgin Mastertronic Ltd
Graftgold Ltd
Licensed from the Leland Corporation
Virgin Games is a trade mark of Virgin Mastertronic Ltd. Leland is a trademark of the Leland Corporation

http://www.oldgamesitalia.net/

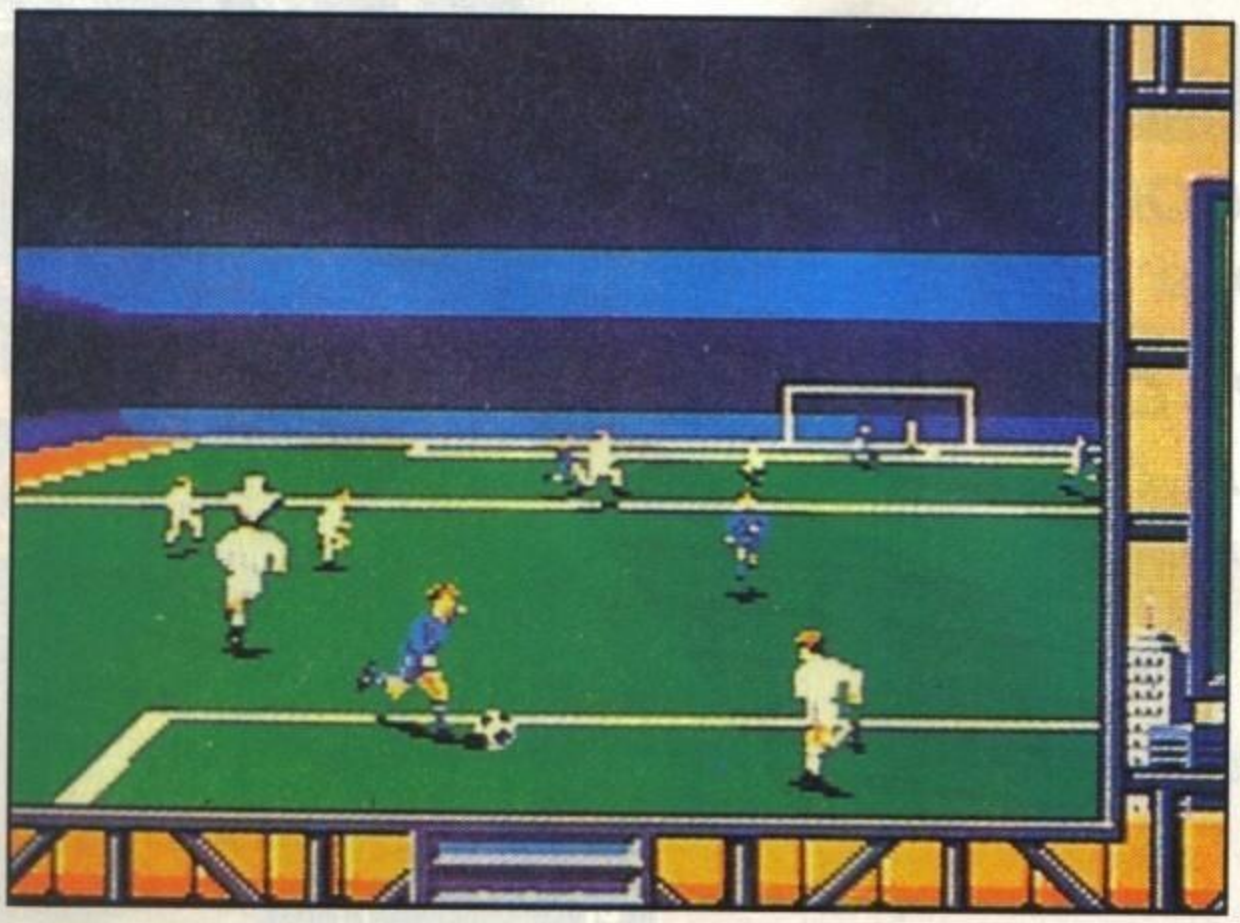
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Pensavate di non sentire più parlare di simulazioni calcistiche per almeno qualche mese, ecco invece il ritardatario gioco della Microstyle che ha evidentemente privilegiato la qualità alla fretta...

Troppo in ritardo per essere collegato alla coppa del mondo (che comunque compare puntualmente nella schermata), il calcio 1990 della Microstyle dà una nuova dimensione a questo vecchio gioco.
Le opzioni principali sono quattro: pratica, coppa del mondo, Supercampionato e opzioni per il load/save su disco. La prima vi permette di rifinire le vostre capacità per i passaggi, rigori, calci d'angolo e per iil controllo del portiere.
Nella Coppa del Mondo potete scegliere la squadra preferita da uno dei sei gruppi contenenti tutte le principali formazioni del mondo. Nell'opzione per il Supercampionato avete invece a disposizione le 16 migliori squadre di club dei più forti paesi al mondo, comprese Inghilterra, Scozia e Germania (e l'Italia, dov'è l'Italia, mica siamo vice campioni per niente, altro che Scozia NdT).
Dopo avere scelto uno dei tre livelli di difficoltà si passa sul campo. Mentre i giocatori escono dal tunnel, inquadrati dalla telecamera con una prospettiva molto carina, e si scaldano, potete preparare la vostra squadra. L'intera partita è visualizzata secondo la prospettiva del giocatore, con il campo che viene visto da un'ideale telecamera posta dietro la nostra porta, senza dubbio una cosa innovativa ma un po' scomoda. Per fortuna il portiere è controllato dal computer, una vera scimmia quando si tratta di neutralizzare i tentativi di penetrazione attraverso la fortissima difesa computerizzata.



ST

Questa è probabilmente la migliore simulazione calcistica oggi disponibile; l'accuratezza totale e il suo realismo possono difficilmente essere superati. La grafica è superba, non soltanto la prospettiva, ma anche la fluidità con cui la visuale si sposta da un giocatore all'altro. L'azione relativamente lenta e strategica lo pongono comunque su un piano diverso da giochi come Kick Off. I contrasti sono molto più realistici grazie alla sua visuale da "nel campo , in mezzo all'azione", molto più gratificanti. Gli arbitri, infine, aggiungono un tocco di realismo alla simulazione.
Il sonoro non è niente di speciale ed è un peccato l'assenza di opzioni per due giocatori (provaci tu a muovere in contemporanea su schermo due visuali in soggettiva 3D che cambiano continuamente NdT) (guarda Stefano che la Simulmondo ci è riuscita NdMA).

Globale 81%

Amiga PC

La Microstyle ci ha assicurato che non ci sono differenze tra le tre versioni, un peccato che le ultime due non siano state finite in tempo per verificarlo su queste pagine.

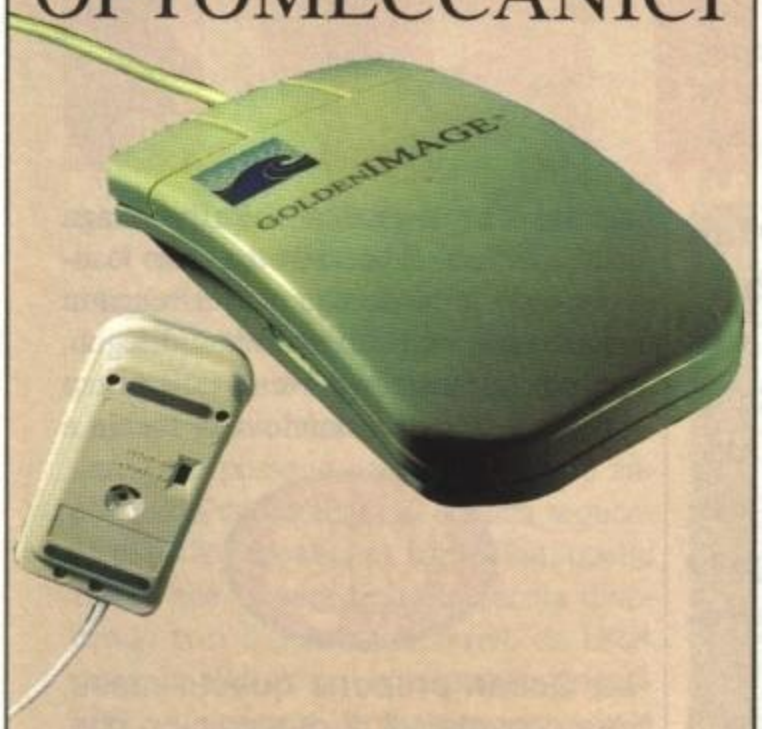
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLDENIMAGE®

MOUSE OTTICI e OPTOMECCANICI



Disponibile per:
IBM - Compatibile Microsoft e Mouse System
AMIGA - ATARI - AMSTRAD

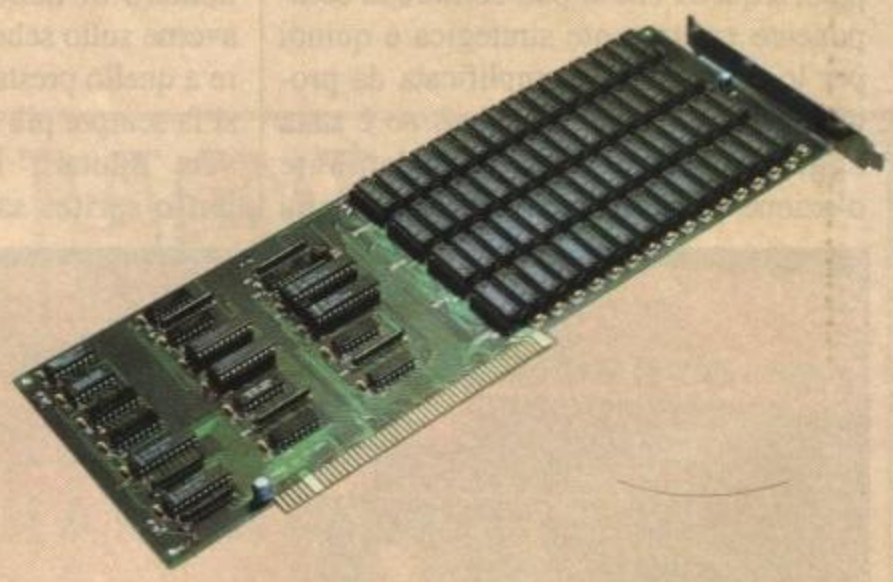
FLOPPY DISK DRIVE ESTERNI

Disponibili in 18 versioni.
Per IBM, TOSHIBA e AMSTRAD nei formati:
5"1/4 1.2 MByte e 360 KByte - 3"1/2 1.44 MByte e 720 KByte
Per AMIGA: 3"1/2 con o senza display 880 KByte e 5"1/4 880 KByte
Per ATARI: 3"1/2 con o senza display 720 KByte e 5"1/4 720 KByte

HAND SCANNER

Larghezza 105 mm - Risoluzione 400 d.p.i.
64 Toni di grigio - Completo di Software TOUCH-UP
Disponibile nelle versioni per AMIGA e ATARI

SCHEDE ESPANSIONE RAM



Scheda 2-8 MByte per AMIGA 2000
Scheda 512 KByte con clock e on/off switch per AMIGA 500

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO:

armonia computers srl importazione diretta di COMPUTERS, PERIFERICHE e ACCESSORI

Vendite e Magazzino: V/le Carducci, 16 CONEGLIANO (TV) - Tel. 0438/24918-32988 - Fax 0438/410810

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

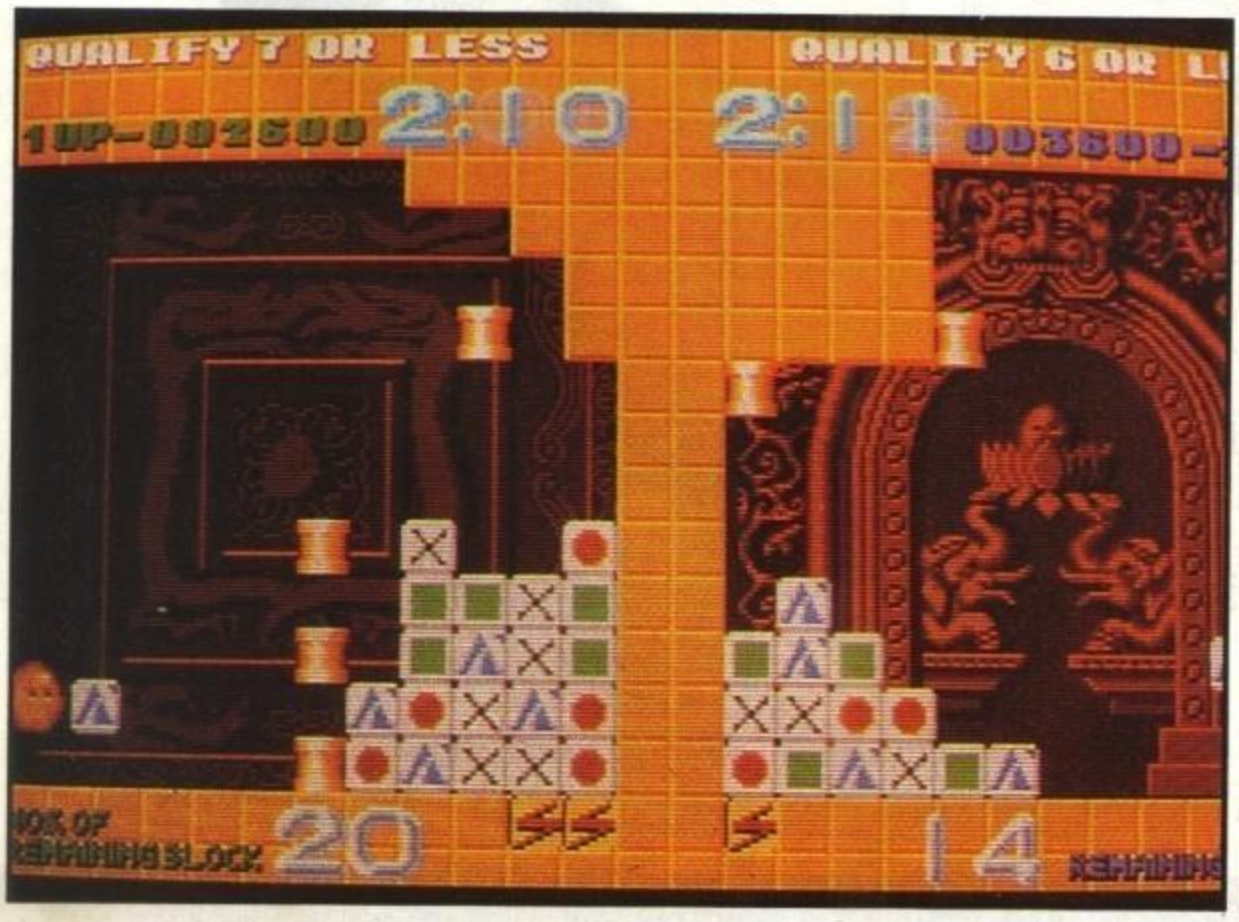
OCEAN PER AMIGA/ST L. 29.000/49.000

PLOTTI

Avete presente quel coin-op (credo si chiami Mah Jong) in cui dovete tirar via i tasselli con il medesimo disegno per sbirciare le giapponesine seminude? Beh, quello non c'entra niente perché la conversione c'è già e si chiama Turn it (che comunque è fatta maluccio, e poi non ci sono nemmeno le ragazze!!!) ma mi sembra che Plotting ne tragga spunto, seppure molto (ma proprio molto) alla lontana, cosa volete farci anche noi redattori provetti abbiamo alle volte delle sensazioni con i giochi...

Plotting è un altro validissimo esponente dell'omai sempre più prolifica famiglia dei puzzle-game con spiccate propensioni arcade (non per niente anche in questo caso si tratta di una conversione dal quasi sconosciuto omonimo coin-op della Taito); la precedente proposizione trova la sua motivazione nel fatto che come per gli altri giochi del genere, ricordo Klax o Pipemania giusto per citarne un paio, a quella che si può definire la componente prettamente strategica e quindi per lo più statica (esemplificata da programmi del tipo di Shanghai) ne è stata aggiunta un'altra più propriamente d'azione che colloca il tutto a metà fra uno "strizzacervelli doc" e la frenesia di "smanettone".

Veniamo comunque al gioco; lo schermo si presenta suddiviso in due zone di forma quadrata (per consentire delle sfide esaltanti con un i vostri amici) e in un angolo del riquadro compariranno delle pedine colorate con simboli differenti. Tutto quelle che dovete fare per superare il livello ed eliminare man mano un certo numero di tasselli fino ad arrivare ad averne sullo schermo un numero inferiore a quello prestabilito (che, inutile dirlo, si fa sempre più ridotto); per fare ciò dovete "sputare" la pedina che il vostro buffo sprites saltellante (decisamente ispirato a protagonista di Puffy's Saga della Ubi Soft) si porta dietro verso le alte facendo in modo che questa venga in contatto con una del medesimo disegno, qualora questo non avvenisse il pezzo rimbalzerebbe ritornandovi in faccia e



Amiga

La Ocean propone questo mese due conversioni di due coin-op che non esiterei a definire decisamente "particolari" per via dell'indiscutibile originalità (e questa è una qualità che secondo me non può non venire adeguatamente esaltata in un programma, specie di questi tempi), resa ancora più apprezzabile dalla semplicità di gioco che si rivela in entrambi i casi essere davvero più che immediata. Come nel caso di Pang anche Plotting deve essere annoverato di diritto fra le realizzazioni indistinguibili dall'originale e come tale gli va accreditato un'indiscusso merito. I fondali sono sufficientemente versatili e pittorici, le pedine vanno bene, lo sprites è simpatico, i vari effetti di "rimbalzamento" molto pregevoli e non fa nemmeno difetto di un sacco di buone opzioni come la possibilità di giocare in due (oramai lo sapete che sono fissato) o quella di scegliere se affrontare i medesimi schermi del coin-op oppure quelli da voi stessi preparati. Per il resto il gioco è sicuramente di quelli di che possono appassionarvi talmente fino al punto di tenervi svegli le notti intere, ma vi devo mettere ugualmente in guardia perché per qualcuno il tutto potrebbe divenire ben presto monotono...

Globale 87%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NG

facendovi così perdere alcune frazioni di quel tempo prezioso che scandisce la durata della vostra partita. Nel fare questo dovete prestare però molta attenzione al pezzo che sta immediatamente dietro al corrispondente che vi accingete a eliminare (che possono comunque essere anche più d'uno qualora ci sia una sequenza di pedine identiche), sarà infatti quello stesso che vi sarà tirato in faccia divenendo così il pezzo successivo da sistemare. In alto c'è poi una zona respingente che vi consente di adottare anche delle traiettorie curve con le quali raggiungere i pezzi dall'alto, il tutto verrà poi complicato dalla comparsa di particolari tubature che si riveleranno particolarmente vincolanti. Già che ci siamo vale la pena ricordare che sia nel caso trovaste i vari schermi troppo difficili o nel caso contrario troppo semplici (cosa che comunque no credo proprio) potete sempre sbizzarrirvi con l'editor costruendo i vostri livelli personali. Prima di salutarvi mi sono ricordato d'essermi dimenticato di un particolare molto importante e cioè della pedina bonus che interviene quando non ci siano più mosse a disposizione consentendovi di eliminarne una qualsiasi dallo schermo, purtroppo però ne avete solo tre a disposizione dopo di che a furia di sputacchiate in faccia senza ritegno un bel "Game Over" è davvero il minimo che vi possiate attendere...

Dr. SOFT & Mr. HARD snc
THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES
SOFTWARE - HARDWARE
VIDEOGAMES
& ACCESSORI
QUELLO CHE AVETE SEMPRE DESIDERATO PER IL VOSTRO PERSONAL COMPUTER
MA NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE !!!
00199 Roma - Via Amatrice, 24 (Parallela V.le Libia) 8389183

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

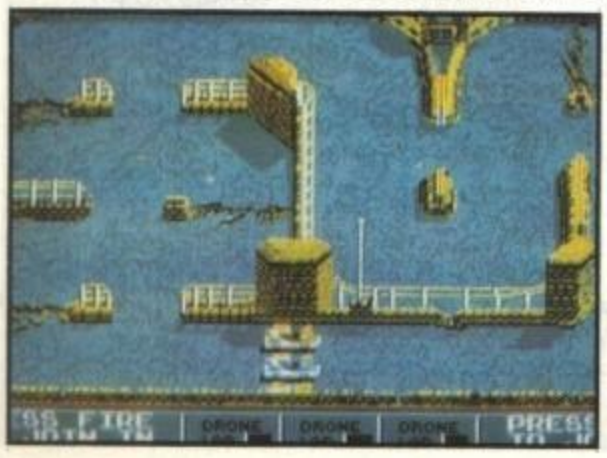
http://www.oldgamesitalia.net/

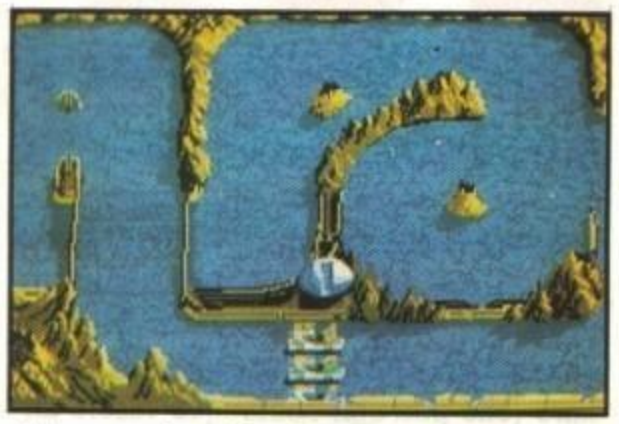
DOMARK PER AMIGA/ST L. 29.000

BADLANDS

Sono sorte tantissime discussioni per il dubbio epilogo del campionato del mondo di formula uno a causa di un banale incidente tra Senna e Prost: cosa direbbero l'opinione pubblica ed i mass media se sapessero che nel futuro post-bellico tali scontri diventeranno regolari e sulle vetture saranno montati addirittura dei lanciamissili? Forse è meglio che tutto ciò resti un'assai dubbia ipotesi ristretta al mondo dei videogames...

Continuano le conversioni di coin-op che hanno imperversato nelle sale giochi di tutto il mondo! Questa volta è il turno di Badlands e la conversione è ad opera del team Teque London che lavora, come credo già sappiate, per la Domark.
Badlands fa parte della folta schiera di videogames automobilistici in "stile Super Sprint", con i tracciati inquadrati dall'alto e tre veicoli che si contendono la vittoria evitando ostacoli naturali e non, quali pozzanghere, macchie d'olio e salti. Lungo i circuiti si possono raccoglier optionals, cotillons vari e denaro contante con il quale comprare utili accessori quali il turbo, super accelerazione, un mitra o scudi per proteggere il proprio bolide. L'obiettivo del gioco? Come non l'ho ancora detto? E' ovvio: compiere i quattro giri del tracciato prima delle auto guidate dal computer o, nel caso si giochi in due contemporaneamente, dell'unico veicolo comandato dall'Amiga. Come ho precedentemente accennato le vetture possono essere attrezzate anche di lanciamissili: quando un auto viene colpito da un razzo ed esplode, un elicottero provvede alla sua sostituzione. Inutile aggiungere che tale operazione necessita svariati secondi affinché avvenga, secondi dei quali gli altri veicoli traggono immenso vantaggio.





Il tutto si svolge lungo otto piste ambientate in un mondo post-atomico desolatamente cyberpunk, che vanno da una città distrutta ad un desolato tratto autostradale sconvolto da esplosioni e calamità varie, da un assolato deserto ad una tetra prigione. Terminato il circuito numero otto, nel deposito di uno sfasciacarrozze, si ricomincia contro avversari più agguerriti ed un maggior numero di ostacoli.

Amiga

Bisogna purtroppo ammettere che fino ad oggi c'era stata una carenza di giochi automobilistici di questo genere su sedici bit e questo Badlands quindi non può che essere accolto positivamente. La grafica è simpatica e dettagliata, il sonoro è carino e la giocabilità, pur non essendo stratosferica, è ugualmente presente. Forse era auspicabile che i tracciati fossero in numero maggiore di otto, ma d'altronde anche nel coin-op non erano di più: inoltre l'opzione due giocatori, sinonimo di divertimento assicurato, è un notevole incentivo a comprare questo videogame. Adesso che Badlands si è rivelata una buona conversione, non ci resta che aspettare Off Road Racer della Virgin e sperare sia ancora meglio!

Globale 70%

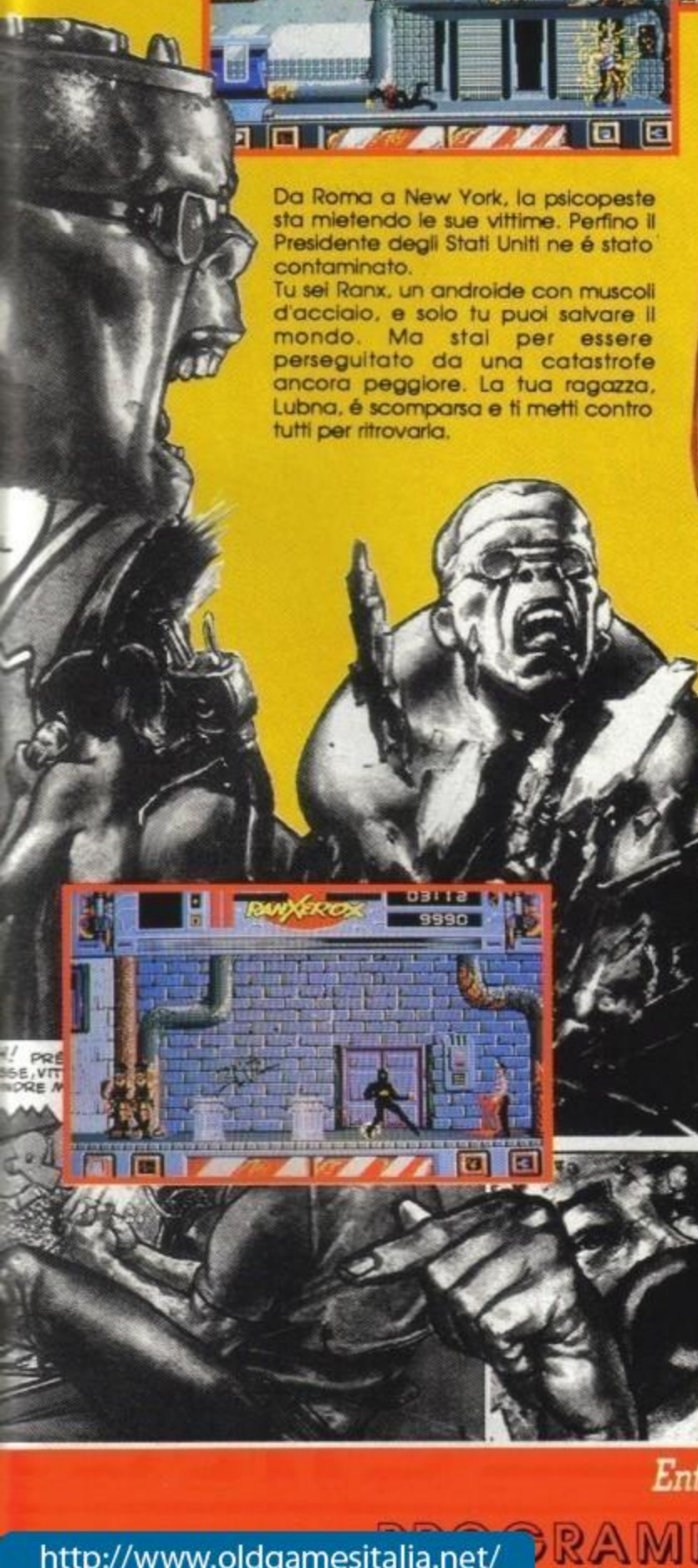
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RANX

TUA MADRE NON APPROVEREBBE!



Da Roma a New York, la psicopeste sta mietendo le sue vittime. Perfino il Presidente degli Stati Uniti ne é stato contaminato.
Tu sei Ranx, un androide con muscoli d'acciaio, e solo tu puoi salvare il mondo. Ma stai per essere perseguitato da una catastrofe ancora peggiore. La tua ragazza, Lubna, é scomparsa e ti metti contro tutti per ritrovarla.

© ALBIN MICHEL
RANX BY LIBERATORE AND TAMBURINI

DISPONIBILE PER
AMIGA
AT.ST
PC & COMPATIBILI

THE VIDEO GAME

LEADER

© ALBIN MICHEL
RANX BY LIBERATORE AND TAMBURINI

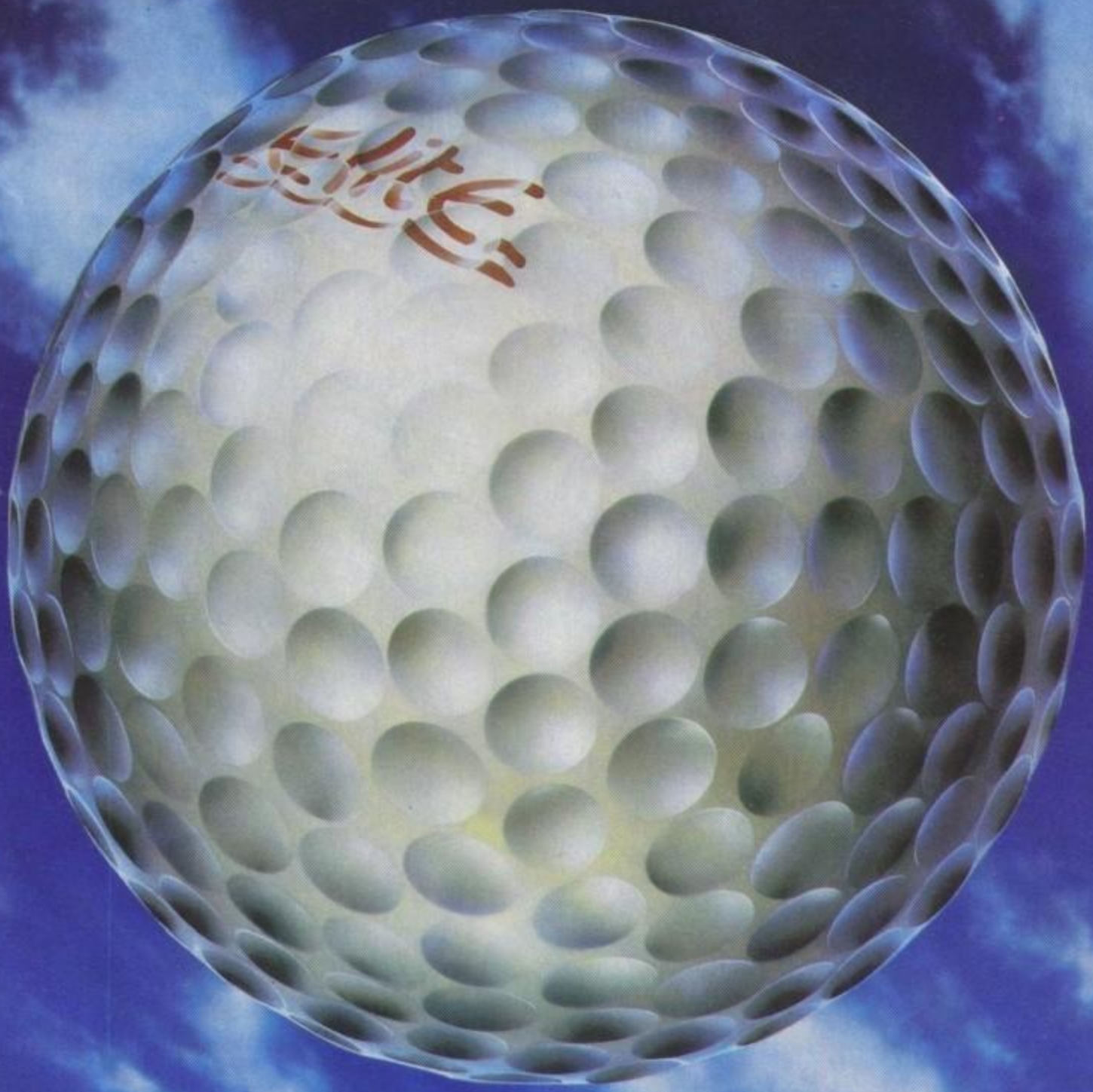
UBI SOFT
Entertainment Software

PROGRAMMA IN ITALIANO!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tournament Golf™



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

SEGA™

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM SEGA ENTERPRISES, JAPAN.

elite

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Ragazzi, eccomi qua, dove finisce la rivista e inizia la rubrica più letta di TGM, la Posta, mentre quel disgraziato di Matteo se la spassa nell'Illinois (quel maledetto è finito in una famiglia di straricchi con piscina stile "Miami Vice" che vanno in vacanza in California e a Natale regalano alla figlia una Porsche), e io sono qui designato come "legittimo successore" a sgobbare al suo posto. Dunque, la posta di Novembre, arrivano le prime risposte riguardo alla rivelazione dell'identità dell'Uomo ragno (vedi MBF), scoppia ufficialmente la guerra Consoles-Computers e i fumetti vengono richiesti a gran voce; bel programma, e allora si va ad incominciare. Ah, scusate ancora un attimo, VFC non c'è più dato che era lo stesso MBF che inseriva la Voce Fuori Campo, ma è stata sostituita dalle mie note (NDC. Cioè Nota di Carlo) mentre rimangono (purtroppo o per fortuna) le note del mitico Marco Auletta (NDMA.) e dell'ancora più mitico e spazioso BDB.

COMICS ARE NOT DEAD 2 LA RISPOSTA

Salve miei piccoli catarrini bronchiali con qualche cip (si scrive chip!!! NDC.) surriscaldato!
Così direbbe lo Zio Tibia, che mi fa morir dal ridere (echisenefrega! NDC.)(Lo so che non ve ne frega niente ma lo dico lo stesso)(appunto NDC.).
Ho appena-appena da pochi secondi, adesso (ecco è meglio), letto il n.23 e ne sono rimasto entusiasta non solo per la rinascita del grande gruppo italiano nella programmazione di videogiochi (forza Italia) e della mitica "Amiga CD-Rom Console" ma anche per l'imminente uscita del favoloso "Shadow Warrior" e per lo splendido "shadow of the beast due" (si vabbè, grazie ma veniamo al dunque NDC.). Comunque, bando alle ciance, parliamo della rivista: Bella sotto ogni aspetto (tanto per dirne una se volete potete anche cancellarla, la frase eh!) (ok MA cancellala NDC.) (No, fermo, MA non farlo! NdBDB) Belli i commenti, belle le fotografie, le copertine (anche se non le fate voi) (come no! E chi le fa, tu forse? I disegni non li facciamo noi, ma guarda che c'è anche da sistemare le scritte, il Logo e non credere che sia facile, già che ci sono vorrei proporre un referendum, quale è la copertina che vi è piaciuta di più tra tutti i TGM? NDC.) MA C'E' UNA COSA CHE CONDIVIDO CON RAF '90: MA I FUMETTI DOVE DIAVOLO LI AVETE MESSI, FORSE IN QUALCHE QUARK DELLA RIVISTA??? Il giornale l'avevo preso non solo per i videogiochi, ma anche per i fumetti, essendo un'accanito lettore di questi (a proposito hai visto il n.10 del Punitore "La furia di Wolverine" (certo, adesso però il Punisher è passato al colore e formato originali, io sono uno di quei pochi che lo preferiva in BW, vabbè NDC.) e l'uomo ragno 55? Stupendi, e se vuoi una bella storia intrigata con disegni D.O.C. (A denominazione di orrore controllata) prendi Dylan Dog n.48 "Horror Paradise" devo dire che quel Castellini ci sa davvero fare con il pennino!) Comunque bisogna dare importanza al fumetto, inatti è da lì che sono nati i videogames (oeh! Adesso non esageriamo, hanno molto da spartire, ma le origini sono tutt'altro che comuni NDC.) dalla voglia di essere l'eroe spaziale che con la sua astronave distrugge i nemici, o l'eroe "che difende i buoni e castiga i cattivi". Senza contare i videogiochi nati dai fumetti (Batman, Superman, Spiderman, e adesso X-man)(e non dimentichiamo Lupo Alberto NDC.). E ancora è da un disegno che nascono gli Sprites, i fondali e le schermate di un gioco! (Dimmi se è poco!).
Appello a BDB: fai di tutto, aumenta le pagine, aumenta un po' (ho detto un po' eh!) il prezzo, ma proponici qualche fumetto (magari delle pagine tratte da qualche Graphic-Novel) perché:
COMICS ARE NOT DEAD
W i fumetti, i videogiochi, le casi editrici di fumetti Italiane, TGM, il Punitore, Wolverine, L'Uomo Ragno, Io, Te, Esso e suo Nonno. Un ciao da:
Michele "Bruece" Diegoli - FERRARA.

*E questa è una delle tante lettere che questo mese sono arrivate in favore del ritorno di articoli fumettistici su TGM. Cito fra gli altri, The Amazing Mister X Mantovani (si è vero a MBF non piacciono gli X-Men, ma perché lui si è messo in testa che i Super Eroi devono agire da soli, è un grande fan dell'Uomo Ragno, stavo tentando di convertirlo appunto attraverso il capolavoro di Claremont-Anderson "Dio Ama L'uomo Uccide", ma adesso è partito per gli USA, comunque credo di essere riuscito a fargli cambiare idea) Wolverine L'inc***, Perdiana Jones e Olioso Diego, che vi devo dire ragazzi, la scritta fumetti rimane ancora sulla copertina di TGM, quindi aspettate fiduciosi e vedremo di accontentarvi, certo non credo che BDB riuscirà a procurarsi un fumetto da inserire su TGM, però articoli rivolti all'universo fumettistico Italiano e non (che ne dite di un resoconto su Lucca '90?).*
Per onore di cronaca devo dire che ci sono anche i contrari ad un ritorno dei fumetti su TGM (vedi The Manfry e Marco MCB) ma sono decisamente surclassati da quelli in favore e dall'entusiasmo di quest'ultimi, quindi, bentornati Comics.

COMPUTERS VS CONSOLES L'ULTIMA PAROLA

Salve redazione di TGM!
Sono un ragazzo di 18 anni (W il '71), e sono un megaappassionato di computers (o

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

meglio di informatica). Nella mia piccola casa, trovano rifugio un Vic20 un CBM64 e da ormai un anno (a dicembre), un'amiga 500 espanso ad 1 mega, con drive esterno.
Ma veniamo al sodo: io acquisto la vostra rivista dal mese di Settembre '89 ed è stata proprio quella la molla che mi ha spinto ad entrare nella grande famiglia 16bit/Commodore; insomma volevo un comp serio ma dalle prestazioni eccezzionali che mi permettessero di avere ottimi videogame (e nel numero di Settembre si notano le capacità dell'AMY). Inoltre al Sim-Hi Fi-Ives(al quale purtroppo quest'anno non potrò andare)(per fortuna non sei andato... NDC.) avevo visto gli screens di Space Ace (io ho terminato il Coin Op). Un po' di risparmio e me lo sono potuto comprare. Ma l'altro giorno camminando per strada, vedo una persona (cammuffata da formica)(??? NDC.) che, affacciatasi dal quinto piano scaraventa giu un'Amiga 2000! Sul cavo del Mouse c'era un biglietto con scritto "Odio la Commodore! W le consoles!".
Raccolgo i pezzi sparpagliati per la strada e, facendomi coraggio, porto il defunto al cimitero dei microchip. Lo seppellisco e, dopo aver posato un arcobaleno (comprato direttamente da una delle 7 isole) do' un'occhiata alle lapidi... Mamma mia! I CBM64 non si contano più nella sterminata distesa e gli Amiga aumentano. Un paio di consoles (Nintendo 8-bit e Sega Master System) Spuntano qua e la, ma sono poche rispetto alla marea di comp che giacciono senza vita.
Esco dal "Compucimitero" e, per consolarmi, entro in un Soft Center. Lì nella vetrina noto con orrore che gli Amiga sono stati sostituiti con Neo-Geo e Pc Engine, vado nel reparto videogames per Amiga e vedo Hard Drivin', Strider, Outrun, Turbo Out Run... AAARGH! Deglutisco e chiedo al gestore se per caso è arrivato qualche cosa di nuovo. Lui mi fa cenno ad una porta e vedo (entrando) scaffali con centinaia di dischi grigi e blu con l'etichetta scritta a mano!!! Preso da conati di vomito esco dal negozo e inciampo sul marciapiede. Ancora tramortito dalla botta, vedo una mano che si protende verso di me, la prendo e con dolore riesco ad alzarmi. Guardo il soccorritore per ringraziarlo, ma con orrore vedo che è Giapponese. Ora, io non ho niente in contrario verso i signori del Sol Levante, ma questo "occhi a mandorla" teneva in mano una valigetta con l'etichetta "PC Engine"!!!. Arrivo a casa, distrutto, stanco, avvilito ecc. ecc. Nella mia mente si instaura un dubbio che mi martella come un martello (??? NDC.): meglio i computers o le console ?!? "Beh!", mi dico, "la notte porterà consiglio...", ma la notte porta solo incubi, vedo l'immagine di Hard Drivin', sento suoni e musiche da Vic20 uscire dal mio 16bit, ed inoltre ecco che un'esercito di consoles giapponesi, guidato da Shintaro Kanaoya che attaccano i nostri Amiga, Mi sveglio al mattino, in un bagno di sudore, ma con una precisa idea in mente...
Mi preparo, esco, e vado nel mio soft-center di fiducia, e con ammirazione vedo il poster di Beast II. Entro, saluto, vado alla sezione Amiga e vedo Beast I & II, Amos, Space Ace, Dragon's Liar, It Came... WOW ecco cosa è capace di fare l'Amy. Inoltre nella sezione simulazioni, rimango impressionato dalla vastità di titoli. Giochi che nessuna consoles potrà mai eguagliare; inoltre scorgo tra i titoli Deluxe Paint III ecc. ecc. "Si!", mi dico,"Questo si che è eccezionale, perché il computer è diverso da una Console e quest'utlima non potrà MAI diventare un Computer." Quindi cari lettori di TGM: Non Gettate il vostro Computer...
E termino con il fatto che non si possono fare paragoni tra l'uno e l'altra perché tra di loro vi è un'enorme differenza.
Vi saluto con un "Viva Totò Schillaci" (come finire male una lettera! NDC.)
Ciao da *LUPO SOLITARIO alias GIUSEPPE*

E questa è solo una della miriade di lettere che questo mese sono arrivate a fermentare la oramai dilagante guerra Consoles-Computers, tanto per darvi un'idea pesco un po' di lettere sull'argomento: Tubco Giorgio, Christian '73, Genovali Giacomo, Romunni Mario, The Boss, Viking di Roma, The Feer, Gabriele Pasquali, IN Software e altri ancora. Una vera polemica di quelle che non se ne vedevano da tempo. Ho scelto di pubblicare la missiva di Giuseppe perché dice delle cose giuste, è da stupidi fare paragoni trà Consoles e Computers perché mentre le prime sono state progettate per essere ESCLUSIVAMENTE macchine da gioco, le altre sono state progettate per essere ANCHE macchine da gioco. Su di una consoles, come il Megadrive, avrete sempre delle conversioni perfette di arcades (o al meglio delle possibilità della macchina) o dei giochi tecnicamente ineccepibili perché la maggior parte dei giochi vengono scritti da veri professionisti che hanno un supporto tecnico ineguagliabile rispetto a i normali programmatori di computers, infatti se volete programmare un gioco con il Megadrive dovete per forza richiedere alla Sega tutto un'armamentario di periferiche, corredato da tonnellate di documentazione, senza contare il costo di produzione delle cartucce (tanti tanti soldi). Al contrario un computer, come L'Amiga per esempio, vi consente già di essere "sviluppatori" di software, avete già in mano tutto il necessario, stà a voi però imparare COME utilizzare tutto il ben di dio che vi trovate sotto le mani, per questo capita che sui computer vi sono giochi galattici e penosi (come realizzazione tecnica) allo stesso tempo, mentre sulle consoles questo è molto, molto più raro che accada. Poi non dimentichiamoci che mentre le consoles sono destinate ad un pubblico giovane, i computers hanno invece una fascia di utenza molto più ampia, per questo non troverete mai un gioco come F29 Retaliator su di un Megadrive (al massimo potete trovare un RPG). Concludendo, i giochi per le consoles sono belli, ma i computers sono un'altra cosa, ricordatevelo.

Cosa c'è adesso? Ah sì è l'ora della...

POSTA BREVIS

Prima di iniziare devo chiarire una cosa abbastanza importante riguardo ai globali di TGM, ci siamo accorti che da un po' di tempo a questa parte non c'era più un gioco che scendesse al di sotto dell'89%, in quanto utilizzavamo metri di giudizio ormai vecchi (Era ora; NdBDB), quindi abbiamo deciso di darci una regolata e considerare che avevamo una scala di valori dallo 0 al 100 e di agire di conseguenza, e da oggi (anzi già da due numeri per alcune recensioni) considerate che un gioco ora sul 70% è buono sul 80% è ottimo e dal 90% in poi è imperdibile (va bene ora caro Marko Moniaci ed altri che come lui che hanno scritto su questo argomento?) chiarito questo possiamo ora continuare con... Simone Avanzi lo scribano di Verona, questo nostro prolifico e pazzo lettore ci spedisce una busta che conteneva, tra le altre cose, anche una lettera, sulla quale, rimasto scioccato dalla rivelazione -MBF è il Filosofo- cerca in tutti i modi di dimostrarne la falsità, prendendo una lettera del Filosofo su Zzap 29 (Dicembre '88) dove il Filosofo confessa di avere 15 anni, dice che è impossibile che la persona raffigurata nella foto del n.21 di TGM (articolo su Abacus 1990) abbia 16 anni, ora, a prescindere dal fatto che tu possa giudicare l'età di una persona solo da una

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' TORNATO... PER PROTEGGERE GLI INNOCENTI

ROBOCOP™

C64 solo su CARTUCCIA a LIT. 69.000

ROBOCOP TM & © ORION PICTURES CORP ALL RIGHTS RESERVED

DAL FILM OMONIMO, UNO SHOOT-EM-UP RICCO DI AZIONE E SUSPENSE TRA BREVE SUL TUO HOME COMPUTER.

Il seguito di *ROBOCOP*: continuano le vicende di un poliziotto-androide, ora impegnato a fermare il dilagare di una micidiale droga e ad annientare una copia di se stesso, costruita per fini malvagi.

LEADER
DISTRIBUZIONE

Altri formati:
SPECTRUM CASS. L. 19.500
AMIGA L. 29.000
ATARI ST L. 49.000

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

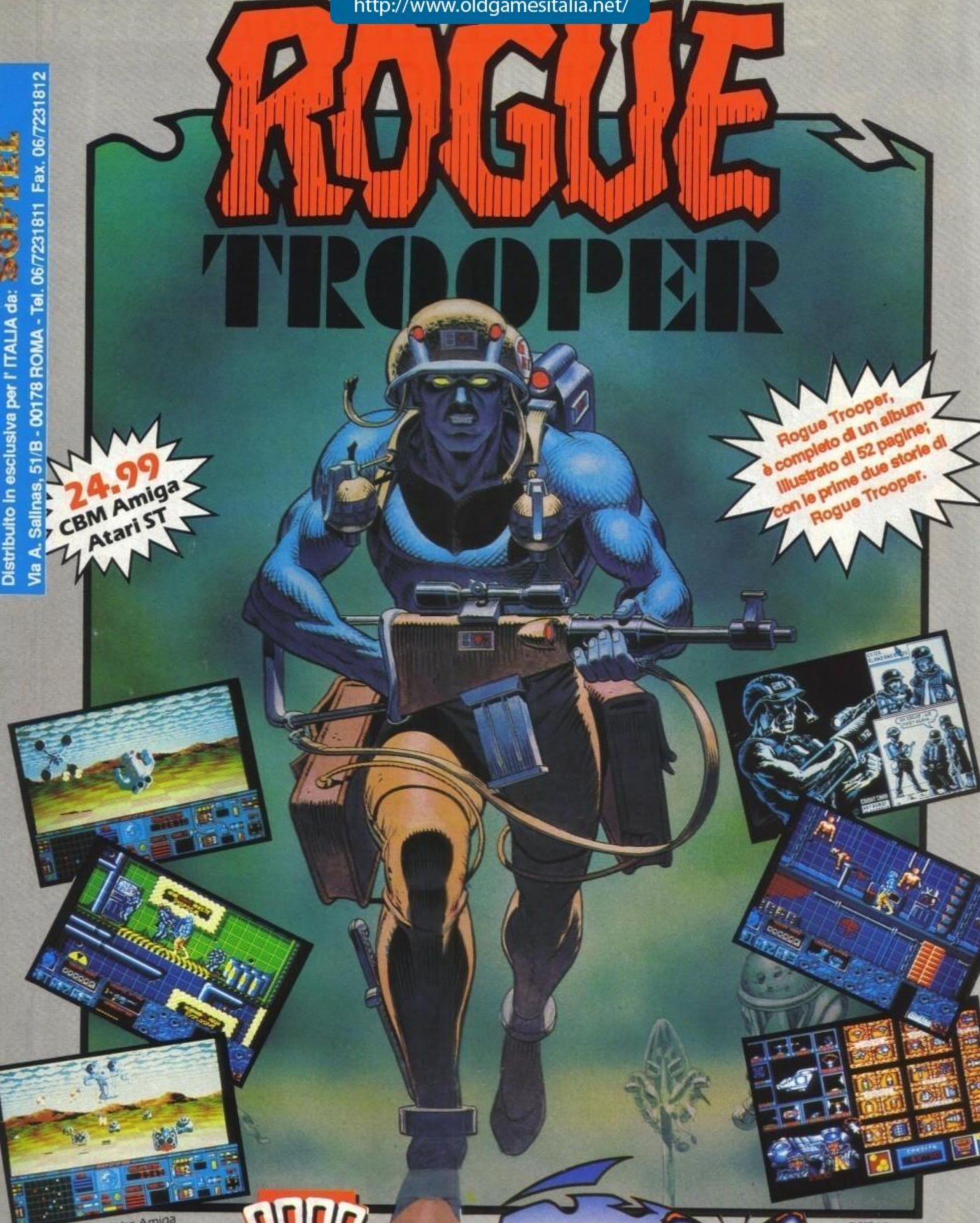
http://www.oldgamesitalia.net/

Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da: SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

ROGUE TROOPER

24.99
CBM Amiga
Atari ST

Rogue Trooper, è completo di un album illustrato di 52 pagine; con le prime due storie di Rogue Trooper.



Screen shots from the Amiga

© FLEETWAY PUBLICATIONS 1990

2000 AD

KRISALIS SOFTWARE LTD.

La guerra su Nu-Earth continua, I sudisti hanno creato attraverso l'ingegneria genetica una forza combattente, la Fanteria Genetica. Nella loro prima missione, tutti tranne uno dei fanti genetici sono stati sterminati, poichè un loro generale ha tradito fornendo ai nordisti la località di lancio. Il Fante Genetico, riesce a salvare i Bio-Chips di 3 suoi compagni e li utilizza come arma. Il nostro Fante diventa ROGUE e deve ora battersi sia contro i nordisti che contro i sudisti,per trovare ed uccidere il Generale Traditore.

http://www.oldgamesitalia.net/

Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

foto, se Dicembre 1988 Matteo aveva 15 anni, se fai bene i conti nella foto dell'Abacus (Aprile 1990) aveva 17 anni (e non 16), ed in America ci è andato per fare la 4a liceo Scientifico, ok? Ah! Quella lettera di addio a Matteo che avevi scritto, guarda che non è arrivata, mi sa che si è persa tra i meandri delle poste italiane (un'ultima cosa, in quella foto incriminata sembra che sia Matteo che Simone siano alti come me, ma solo perché loro due erano sul marciapiede ed io ero giù he he he!). Fabio Capone di Messina ci spedisce un'analisi dettagliata dei portieri di tutti (o quasi) i giochi di calcio per Amiga, lamentandosi perché quando i programmatori fanno un gioco sul calcio si dimenticano, quasi sempre, di curare l'abilità del portiere, anche lui (come il Nuovo profeta e Discepolo) ci fà notare che nella recensione di World Cup 90 abbiamo utilizzato le foto della confezione del gioco che hanno dei particolari in più rispetto al gioco vero e proprio, avete ragione ma la Genias ci aveva assicurato che quei particolari sarebbero stati aggiunti nella versione definitiva del suddetto videogioco, mentre poi, per vari problemi, non è stato possibile aggiungerli. Riguardo al fatto che da novembre '89 con 39 recensioni siamo arrivati a Settembre con solo 20 recensioni, caro Bruno di Caserta, devi considerare che ciò non dipende certo da noi ma dal fatto che le case di software aspettano i periodi migliori per lanciare i propri videogiochi, che di solito si aggirano verso natale, non ti pare quindi logico che ci siano meno programmi da recensire in periodi poco proficui? (come quello estivo, infatti il numero di Settembre noi lo scriviamo in Agosto). Il Sig. A.Conti ci scrive per informarci sulla sua disgrazia, si è sposato, mi dispiace veramente, condoglianze (la moglie odia i computers) e avverte tutti i computermanicodipendenti di pensarci due volte prima di compiere il grande passo, o almeno di accordarsi prima con la dolce metà sul periodo dedicato alle effusioni computeristiche piuttosto che a quelle rivolte alla riproduzione della specie. In tema giapponese ci scrive Paolo Pancini, che deve essere il figlio segreto di Shintaro, infatti ci spedisce una lettera con mini lezione di giapponese, SPQL (sono pazzi questi lettori NdObelix) sayonara anche a te. Matteo dell'Aquila e molti altri lamentano nelle pagine dei Tips la mancanza di tips per i computers MS DOS, ragazzi, se mancano vuol dire che non arrivano, spediteli (come ha fatto Matteo) e li vedrete pubblicati. Una vera valanga di lettere in favore di Nadia e Simona le due ragazze che si sono aggiudicate un posto d'onore nella storia della nostra/vostra mitica posta anche da MF The Best che ci illumina ancora una volta sulla situazione dei cosidetti "hackers" italiani, per me sei troppo pessimista, è vero che di buoni programmatori italiani ce ne sono veramente pochi, ma sono ottimista riguardo al futuro, vedi i programmatori dell'Idea e i nuovi programmatori della Simulmondo. Sono arrivate le lettere di protesta, come annunciate dallo stesso MA, riguardo alla recensione d Beast II, ma in quantità minore rispetto a quello che ci saremmo aspettati, infatti molti hanno concordato con il voto dato da Marco (che visto alla luce del nuovo metro di giudizio vuol dire discreto) tra gli scontenti c'è comunque da menzionare Grappoli Cristian adirato la massimo per il voto basso di questo successo annunciato. Satan Lee ed altri lettori ci scrivono a proposito del gioco Teenage Mutant Ninja Turtles per Amiga, ci chiedono come mai non l'abbiamo recensito dato che una famosa rivista inglese ha dato un'ottimo voto a questo importante tie-in, ragazzi, quando noi non recensiamo un gioco vuol dire che per noi quel gioco avrebbe preso un voto troppo basso e utilizziamo lo spazio per giudicare videogames degni di maggiore attenzione, quindi credete a noi, TMNT della Ultra Games è una vera schifezza (tra l'altro NON è neanche importato ufficialmente NdMA). Amos è un linguaggio eccezionale per la creazione di giochi, e non solo di quello, ma non si può certo fare tutto, servono sicuramente dei programmi di supporto a quest'ultimo sopratutto per quanto riguarda il campo musicale e grafico, quindi Big Tom e altri come te che vogliono realizzare giochi con Amos direi che Deluxe Paint III è il miglior programma per quanto riguarda la grafica su Amiga (distribuito dalla CTO di Bologna) mentre per quanto riguarda il sonoro il più potente è sicuramente il SoundTracker un'ottimo programma musicale in Pubblico Dominio (quindi non costa neanche niente), ma se alla notazione inglese (quella del Soundtracker) preferisci quella classica allora ti consiglio il SONIX un programma della Aegis (lo trovate alla Digimail di milano 02/426559). Tante scuse a Marco Nazzeo di Roma (e non Mazzeo come avevamo scritto) se sbagliamo a scrivere il vostro nome o cognome segnalatecelo che rimediamo, come in questo caso, con due righe nella posta ok?. Riguardo alle attrezzature in redazione non abbiamo un 386 con VGA e Hard Disk come dice Martino Fabiano, se ti riferisci alla recensione di Rotox, l'ho fatta io e il PC di cui ho scritto è quello a casa di un mio Amico, in redazione abbiamo un ben più misero 286 con VGA e due drive da 51/4 senza HD. Gianmarco Capitanio è decisamente contrario ai CD utilizzati in campo videogiochistico, infatti ci scrive "... Considero parte del SW opera artistica. I CD possono essere paragonati alla fotografia, se avviciniamo il SW alla pittura", mi spiace ma non la penso come te, il CD infatti non rende assolutamente più facile la realizzazione del SW giocoso o non, devi soltanto considerarlo come un mezzo più potente di memorizzazione dei dati, il CD ROM non è nient'altro che un FloppyDisk notevolmente potenziato nella capacità e nella velocità di accesso, se rimaniamo nel tuo paragone si può dire che mentre usare i dischetti è come fare un quadro a matite, usare il CD è come pitturare con l'aerografo, si migliora il risultato finale. Sto parlando naturalmente di CD ROM e non di CD Video che sono tutta un'altra cosa. Per la serie "japanine fan" ecco spuntare un altro che vorebbe sì i fumetti su TGM ma solo giapponesi!!! Si tratta di Max Charro Hitman Gufo, altro pazzo in libertà vigilata, avrai sicuramente già scovato e acquistato in edicola la rivista di comix giapponesi (si inizia con Ken, wow!) "Zero Comics", comunque rispondendoti, sì esistono tanti emulatori di 64 per Amiga, i più famosi sono il 64EmulatorII della Readysoft, che è molto lento ma emula tutto del 64, anche il sonoro, e l'A64 che è Shareware, cioè lo puoi trovare gratis nel mercato del Pubblico Dominio ma per ricevere il cavetto per collegare il 1541 bisogna Spedire 25$ alla Software House americana. L'ormai immancabile Simone Avanzi di Verona spedisce un'addio strappalacrime a MBF, non ti preoccupare, a Settembre dell'anno prossimo lo ritroverai di nuovo su queste pagine, e come chiedi ecco il tuo indirizzo pubblicato (si non ti preoccupare, l'ho spedito anche a MBF), SIMONE AVANZI - PIAZZA ERBE 38 - 37121 VERONA. Non ho ancora ricevuto le tue impressioni riguardo la rivelazione MBF è il Filosofo, vedremo. Per tutti quelli che rivogliono USA TODAY di nuovo sugli schermi italiani (tra le quali ho sott'occhio quella di Alberto Canadè) ho il piacere di annunciarvi che ricomincia a metà Novembre, ma non più su Odeon ma su Italia... Indovinate un po'...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Italia... No, non indovinerete mai... Italia... Italia Sette, eh! Ci siete cascati eh! Credevate che avessimo raggiunto il canale berlusconiano, comunque Italia Sette si dovrebbe riuscire a prendere in qualsiasi parte d'Italia, quindi tenete d'occhio il Tv Sorrisi e Canzoni e aspettatevi il ritorno di Stefano sugli schermi!!! (Si, solo Stefano, MA non c'è più, un po' per mancanza di tempo, un po' perché non c'è più neanche Fran, vecchio porcellone...) (ti meno NdMA). Trecarichi Alex, spero che l'Amiga te lo sia ormai comprato, senno dì ai tuoi che ti serve per la scuola, è un trucco che funziona sempre. La Janus AT è compatibile al 100% con un normale AT e questo significa che potete anche connetere schede video come la VGA o sonore come la Sound Blaster, mi chiedo però cosa possa servire questo ad una persona che ha già l'Amiga, riguardo all'atra domanda che pone il Sig. Giovanni Conti di Livorno (cioè se è possibile collegare ad un'Amiga 2000 un monitor Multisync come al 3000) si, è possibile tramite una scheda chiamata VDE (video display enancher) della Commodore, che praticamente non fa che aggiungere al 2000 il chip già montato di serie sul 3000 (il VDE appunto). Per ricevere i numeri arretrati, lo dico per l'ultima volta, capito Giuseppe di Taranto, se non capite quello che c'è scritto sotto l'editoriale, telefonate in redazione che la gentilissima Donatella vi dirà per filo e per segno tutto quello che dovete fare (capito? Ndgattidivicolomiracoli). Alessandro di Trieste, un grande fan di Cartoni animati ci chiede se esiste una specie di TGM, cioè di rivista specializzata, però sui cartoni animati, giapponesi magari, beh, tra le più famose posso citare Yamato e Mangazine, che sono però rintracciabili solo nel mercato specializzato (non so, in negozi tipo la borsa del fumetto o alessandro distribuzioni) anche se Mangazine ha in progetto di apparire in edicola tramite la Granata Press, per adesso in edicola ti devi acontentare del già citato Zero Comics, a proposito, anch'io sono un grande fan de "la principessa dei mille anni" aveva un'animazione galattica! Morelli Leonardo ci chiede che fine ha fatto Super Fly Guys, vorrei saperlo anch'io, il fatto è che dopo quella succosa preview neache noi ne abbiamo saputo più niente, tieni comunque d'occhio TGM che appena sappiamo qualchecosa non tarderemo a dirvelo (come sempre d'altronde). Ci crive un STista di nome Roberto d'Antoni (hei ragazzi siete in pochi o non scrivete?) che ci chiede se STE è in tutto e per tutto compatibile con l'ST, in teoria Si, ma forse qualche programma può avere qualche problema, forse, perché direttamente non l'ho mai provato dato che in redazione abbiamo un normalissimo ST. Un lettore con un soprannome piuttosto strano, un certo PERA ci scrive per ribadire ancora una volta che la colpa delle brutte conversioni non è tutta dei programmatori, spero che ormai l'abbiate capito, ci chiede poi se si può riscrivere Beast in Amos, beh! Ragazzi l'Amos è veramente galattico, permette di fare giochi con uno scroll iperfluido, ma 14 livelli di parallatico in un gioco... Solo la Psignosys eh! Ci poi scrive il solito gruppo di pirati, certi Work & Bit di Monza (eh si, il timbro postale) che ci chiede se è giusto fare quello che fanno (cioè vendere e scopiazzare i giochi) certo che no! Ma sono domande da fare? "Per quanto riguarda Mr. Paolo Marazzi che dice che le intromissioni demenziali in tutte, e dico TUTTE (o quasi) le recensioni, da parte di MA, Simone & co. Sono irritanti... Ma vaff... antastico!!! Se siamo obbiettivi ci accorgiamo che è tutta una quastione di gusti; personalmente la demenzialità (in senso buono... Ghe!) è il mio pane quotidiano, la recensione di Escape from the planet ecc. ecc. è grandiosa, viva la nettezza urbana, Bambi e Tippete, Cip e Ciop ecc... La maggior parte dei ragazzi (e ragazze, ne conosco un paio... Mmh!) Che comprano TGM non è solo per usare le recensioni come punto di riferimento per comprare il proprio Software, ma anche per farsi quattro (e anche un po' di più) risate..." Questo è quello che ci scrive Lele 'A500 (o Lele '386VGA) e molti altri che come lui hanno dimostrato il loro appoggio per il nostro (nobile?) Tentativo di rendere un po' più leggibili le recensioni dei videogiochi, grazie. Ultima riguardo a Comics are not dead, Mario Pinto ha avuto il coraggio di spedirci addirittura un'intera serie di fumetti, a prescindere dal fatto che non abbiamo spazio per una eventuale pubblicazione, dovresti raffinare un po' la resa grafica ed il lettering (certe vignette non si riescono proprio a leggere) ma le idee ci sono, puoi tentare un futuro in questo campo, e sulle note di "Lo chiamavano Trinità" congedo questa Posta "Senza fiato" Brevis, alla prossima.

RAGAZZE ALLA RISCOSSA.

Cara redazione di TGM,
ho appena terminato di leggere la PostaBrevis del numero di Luglio/agosto (ed è arrivata adesso??? Ammazaò le pt italiane!!! NDC.)... Ma chi cactus ve lo ha detto che noi "donzelle" ci sollazziamo con titoli datatucci??? Sono tutte b**** !!! Finche dicevate che le ragazze videogiocatrici erano poche, la cosa mi lasciava abbastanza indifferente, anzi in un certo senso mi lusingava perché mi sentivo quasi una privilegiata, ma quando siete arrivati al vil punto da confrontarci con mezzucci subdoli e dinosauri, bhe, questo mi ha fatto veramente ink******! (Vediamo se riesco ad essere la prima ragazza censurata...)(ci sei riuscita... NDC.) Se pensavate che nessuna ragazza, con un minimo di dignità, arrivasse a leggere la posta di TGM vi sbagliavate di grosso! La sottoscritta si spara ogni mese TGM, ZZAP!, C+VG, CU e la posta (italiana o inglese) è la prima cosa che guarda! Ma tornano al nocciolo della questione mi piacerebbe rispondere veramente per le rime, perché fin qui non ho detto niente:
1)PACMAN: ci ho giocato un paio di volte quando sei anni fa il mio papy mi regalò il glorioso C-64, adesso non so più dove sia (il gioco ovviamente).
2)ARKANOID: mi fa venire la claustrofobia.
3)BUBBLE BOBBLE: Spudorati!!! Dire Bubble Bobble è come dire Rainbow Island, gioco da voi tanto osannato... Fanno entrambi c*****! (ao! Ma che staddì non ti piace nemmeno Rainbow Island? NDC.)
4)DONKEY KONG: non l'ho mai visto, o almeno non me lo ricordo, com'è? (Aaaaargh! Come si fa a non ricordare Donkey Kong!!! NDC.)
5)SPACE INVADERS: AAARGH!
Questo considerando i giochi da voi citati in sé, se poi consideriamo il fatto che sono pure datati, allora mi viene spontaneo dirvi che è una grande c*****, perché se un gioco è bello ti tiene per due, quattro, sei anni, se fa schifo... AMEN. Chiaro??? (NO NDC.) Non vorrei essere sembrata troppo brutale, ma questa storia che le ragazze non si fanno sentire, ha alimentato la fantasia di alcune menti malate che hanno immaginato noi donzelle delle povere deficienti.
Personalmente possiedo un Amiga 500 da un paio di mesi, ho 16 anni, adoro i giochi di ruolo, le avventure della Lucasfilm e Cinemaware, e particolari ibridi (come Sim City), oltre a qualche wargame carino, tipo North & South (e lo chiami wargame??? NDC) insomma tutti i giochi di un certo spessore (i dischetti da 31/2 sono spessi 3mm, ti piacciono i giochi su cartuccia?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NDC.) Che non si limitano al banale blastaggio, anche se ogni tanto mi concedo una partita a IVANHOE, ed altri arcades. Mi piacerebbe avere contatti con altri amighisti, perché bada ben, bada ben io vengo con intenzioni pacifiche. Fatevi sentire tramite TGM!!!
Sarah
PPPS Mi sarebbe piaciuto scrivervi una lettera priva dei soliti discorsi di maschilismo e polemiche varie questa volta passi ok? (Ok NDC.) Prometto argomenti più interessanti per la prossima volta purché voi facciate i bravi bambini... Hey, scherzavo!!!

Nadia, Simona, e adesso Sarah (il peperino), con quel mio paragone coi dinosauri ho scatenato una vera rissa, e menomale, così adesso sappiamo che le ragazze giocano ai videogiochi, si però adesso non dormite sugli allori dopo esservi fatte sentire, scrivete scrivete e ancora scrivete!!! Vi aspetta un posto d'onore tra queste pagine.

Ormai conoscete tutti il mitico Marco Auletta, uno dei resattori più osannati e criticati della storia di TGM, e, dato che ogni mese riceve delle lettere che fanno domande specifiche a lui, mi vedo costretto ad aprire questa nuova rubbrica all'interno della posta...

L'ANGOLO DEL MA!
(LE RISPOSTE NON MOLTO ATTENDIBILI DI MARCO AULETTA) PER LA SERIE, MA LE FA E I LETTORI TROVANO L'ERRORE

"Peccato però per un errore grosso come una casa: quando si utilizza il drago d'oro si vedono chiaramente delle ali. I draghi d'oro però, stando alla Dragonlance non hanno ali" da TGM n.22
Bene, Bene, Bene... VORREI SAPERE CHI DIAVOLO HA SCRITTO QUESTO ARTICOLO!!! I draghi d'oro non hanno le ali??! Allora cosa sono delle specie di biscioni volanti?!! Dove cavolo avete letto la Dragonlance, sul libro di epica delle medie? Ma per sostenere le mie affermazioni vorrei citare direttamente dal testo stesso "I draghi dell'alba di primavera" Volume 3 delle Cronache di Dragonlance. Libro terzo, Capitolo primo pagina 227. Titolo del capitolo "un veccio ed un drago dorato".
"... Gli occhi di pirite si spalancarono avvampati. Rotolandosi sullo stomaco, le sue zampe si piantarono nel terreno talmente in profondità che vi rimase quasi intrappolato. Inalberò fieramente la testa, LE ALI DORATE SI ALLARGARONO E COMINCIARONO A SBATTERE, sollevando nubi di polvere..."
Questo dice la Dragonlance, penso che ora non ci siano dubbi sul fatto che i draghi d'oro abbiano le ali. Complimenti lo stesso per la bella rivista.
Roberto Ferreti

Dico solo questo: ragazzino, comprati "Dragonlance: The Adventures" oppure qualche modulo, o solo il Monstruous Compendium (il volume della Dragonlance, of course) e poi fammi sapere. Più semplicemente, gioca a Champions of Krynn: in una schermata si vede chiaramente una specie di vermone giallo che combatte contro un drago rosso, ebbene, non è un taxi per venti persone. Per quanto riguarda la "citazione" del testo originale, basta dire che ci sono moltissimi altri errori, anche per rendere più "credibile" il testo (che figura ci facevano a scrivere di un drago senza ali?). Avanti un altro.

L'INVASIONE DELLE RAGAZZE VIDEOGIOCATRICI FROM MARS
(PER LA SERIE "ECCONE UN'ALTRA")

Spett. Redazione di TGM,
Il mio nome è Petfey, Josephine Petfey (questo è lo stile James Bond, nel caso che non l'aveste riconosciuto) e sono una ragazza di 15 anni, Devo dire che non sono d'accordo con voi riguardo all'opinione che avete sulle ragazze (leggi, ci sono le stesse probabilità che una ragazza giochi al computer che Pippo Baudo si innamori di Japino), ma questo è un'altro discorso, meno importante, di cui parlerò in un'altra occasione. Il motivo per cui vi scrivo è che sul mio DRAGON ho letto delle notizie assolutamente sconvolgenti, e voi siete la rivista del settore fantasy in Italia, per cui scrivo a voi. Se non vado errata l'esperto (tra di voi) è MA, giusto MA? Dunque, ora mi spiego: Dragon (conosco & leggo NdMA) è una rivista americana che tratta di Board Games, D&D, RPG, ecc. E tra le varie rubbriche ce ne è una che si chiama Forum, lettere aperte a tutti su tutto, questo mese forum era interamente dedicato a lettere che scrivevano a proposito di uno schifosissimo fenomeno che si stà sviluppando negli USA: Parecchi fanatici religiosi stanno cercando di opporsi in tutto e per tutto agli RPG. Hamnno anche formato un (ridicolo) gruppo: BADD (cioè Bothered (scocciati) About Dungeons & Dragons). Perché "loro" (quei maiali urfidi e schifosi, strafottenti e bast***@@@!!! E' meglio che mi contenga ugh!) Dicono che gli RPG portano i ragazzi a suicidarsi (mah!) E i giocatori sono... (Suspence che precede la str***...) adoratori di Satana! Avete mai sentito niente di più ridicolo? Io no! Il fatto letamoso è che c'è gente che li ascolta e ci crede! Io dico che bisogna fare qualche cosa, perché questi pazzoidi potrebbero tagliarci i rifornimenti di libri, miniature giochi ecc. Sono già riusciti a far bandire gli RPG (D&D in particolare) da qualche scuola. Voi cosa ne dite? Questa faccenda è roba seria, non sto scherzando!
JO
ed ora una mega galattica serie di Post Scipta (Post scriptum al plurale)
PS Mi sono dimenticata di farvi i complimenti per la rivista... (Grazie grazie ma li ho tagliati perché non avevo voglia di digitarli NDC.)
PPS Conosco la vostra rivista perché mio fratello ha il comp. Io comunque la trovo fichissima e se mio fratello andasse a farsi frate (abbandonado l'Amiga) mi abbonerei perché il vostro humor demenziale mi dà le convulsioni dal ridere. PPS Il comp. mi piace, ma ci gioco poco (mi scoccia dopo un po') il mio gioco preferito è Beach Volley (olè). Comunque (più che altro) sono Modem-dipendente..
PPPS MA, ti devo chiedere una cosa conosci dei negozi (buoni negozi) fantasy a Milano? Intendo posti dove vendano libri in lingua originale, miniature, ecc. Pergioco ed Avalon esclusi? Ora tocca a me rendermi utile : se tu vuoi gli indirizzi di questi due negozi e/o abbonarti a Dragon dimmelo Via TGM o telefonami. Tra fantasy dipendenti bisogna darsi una mano no?
JO

E non è tutto, sono anche riusciti a togliere i demoni dalla seconda edizione di AD&D! Una vera vergogna. (MA)

CONCLUDENDO

E' finita!, marò non sapete che lavoraccio è fare la posta, non mi ci sono ancora abituato, altro che recensioni, scegliere le lettere, e adesso cosa gli dico a questo, ecc. ecc. In finale una succosa Preview, sono arrivate un paio di lettere dall'America del vecchio Bitta, lo rivedrete presto tra le pagine di TGM con dei succosi reportage dall'America, adesso però vi saluto veramente che ho un sonno pazzesco, Buonanotte!
Alla prossima del vostro

CARLO.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

16126 GENOVA - Via Gramsci, 5/r - Tel. (OlO) 290747

Vendita TELESELLING alla pagina * 60431# videotel

Commodore POINT

SOFT center

http://www.oldgamesitalia.net/

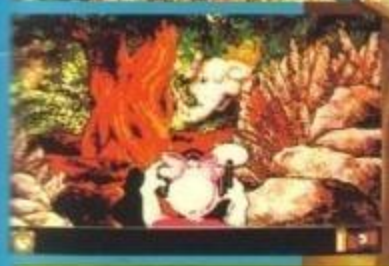
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Disney's

DuckTales

THE QUEST FOR GOLD



MONTAGNE DI DOLLARI

PAESAGGI ESOTICI

EMOZIONI SENZA FINE

SITUAZIONI PERICOLOSE

AVVENTURA

Accettate l'ultima sfida che vi lancia Walt Disney.... in una corsa folle intorno al mondo, vi incamminerete alla ricerca della fortuna e della gloria, diventando così l'eroe più ricco del mondo!! Per partecipare a questa avventura dovete mettere insieme tutto il vostro talento ed il vostro coraggio - **SIETE PRONTI PER LA SFIDA?**

Adattato da:

TITUS
THE BEST VIDEO GAMES

Disney SOFTWARE

Amiga® - PC / PS - Atari® ST - Commodore 64

Per maggiori informazioni telefonare allo 0332/222052

© The Walt Disney Company

http://www.oldgamesitalia.net/

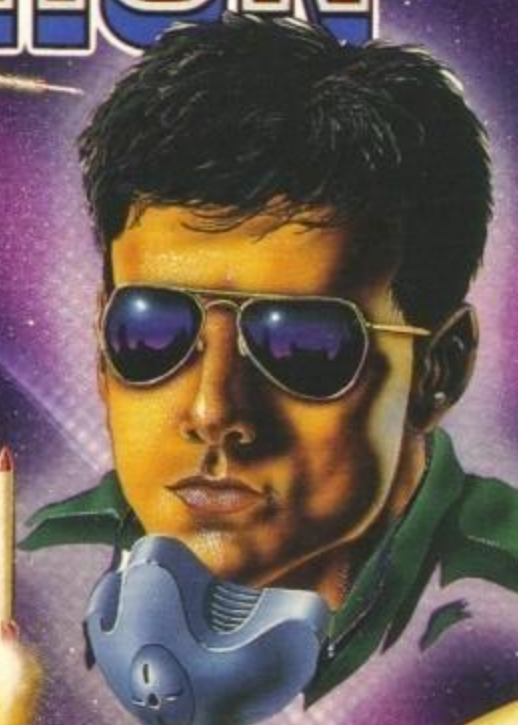
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"ESEGUIRE QUESTA MISSIONE È COME ...

U.N. SQUADRON™

... DARE
LA MANO AL
DIAVOLO"



LEADER

Atari ST versioni

I fotogrammi nelle illustrazioni sono solo indicativi del gioco e non riflettono la grafica sullo schermo, che varia considerevolmente per qualità e presentazione tra i vari formati, e sono inoltre soggetti alle specifiche del computer.

Disponibile per:
CBM 64/128 cassetta e disco.
Amstrad cassetta e disco.
Spectrum 48/128K cassetta.
CBM Amiga.
Atari ST.

CAPCOM® USA

U.S. GOLD®

Capcom è un marchio depositato della Capcom U.S.A. Inc. © 1990 della Capcom U.S.A. Inc. Tutti i diritti riservati.

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England. Tel: 021 625 3366.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/